
CODEX
DRUKHARI

WIKIHAMMER MANUFACTORUM

ORDO TRADUCTOR CRUZADA HISPANICUS

DRUKHARI

INCURSORES DE LA CIUDAD SINIESTRA

Este PDF es un suplemento hecho por y para fans, el cual contiene las páginas del *Codex: Drukhari* en inglés que no fueron traducidas ni incluidas en su versión española.
Wikihammer 40K agradece de corazón la labor de las más de dos docenas de voluntarios que han traducido, repasado y maquetado este PDF, ofreciendo su tiempo y su esfuerzo para el disfrute de todos. Ha sido increíble.

Que sirva de testimonio de lo que se puede hacer cuando muchos arriman el hombro.



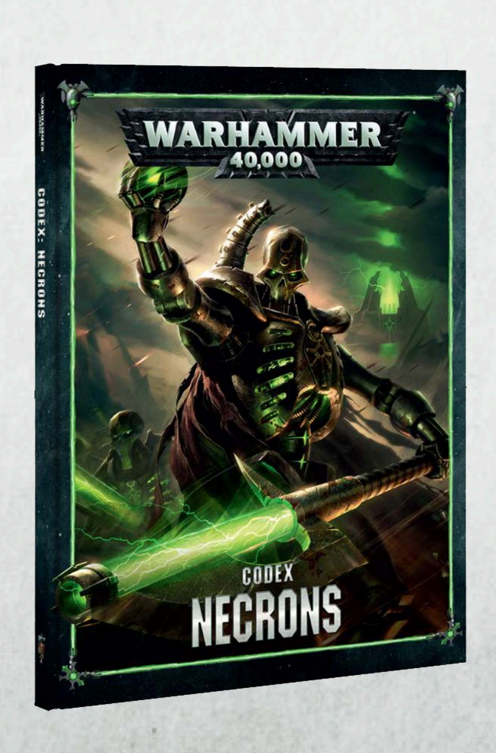
CONTENIDO

PRÓXIMAMENTE

CODEX NECRONES

Este 2018 la Cruzada Hispánicus seguirá dando prioridad a los objetivos de mayor valor estratégico, que tú mismo votarás como hasta ahora en nuestro grupo de Facebook.

¡Únete, hay gloria suficiente para todos!



CRUZADA HISPÁNICUS

Tus vacaciones se han acabado, y queda un año hasta las siguientes.

Sí, para hacer el Codex Drukhari nos hemos tenido que volver así de crueles. Pero trabajar en agosto tampoco ha sido fácil para la Hispánicus. Solo el dolor de quienes no han visto la playa este año nos ha alimentado lo suficiente como para terminar nuestra labor. Y esperamos que, gracias a este Codex traducido y sus cartas de reglas, te sea algo más llevadera la llegada del otoño.

Pero cuidado, que viene el frío y se acercan los Necrones. Y lejos, muy a lo lejos, se oye el aullido del lobo.

Se acerca la recta final para la Cruzada Hispánicus. El final de la labor de hace ya más de un año.

¿Lo conseguiremos?

"Ha llegado la hora. Games Workshop ha decidido que no merece la pena que los fans hispanohablantes tengan todo el trasfondo disponible en su idioma.

No vamos a perder el tiempo en quejarnos. Vamos a traducir todo lo que no traduzcan ellos. Para que podáis leerlo gratis, en castellano y para siempre.

Esto es un ejercicio de iniciativa. De no ser una comunidad pasiva que se conforma con recibir las consecuencias de las decisiones de otros, recurriendo como siempre a la pataleta. Si un grupo de señores de Nottingham ha estado en su derecho de quitar páginas en español, nosotros estamos en el nuestro de traducirlas. Y, honestamente, hay pocas cosas más dignas que solucionar uno mismo las cosas que no le gustan.

Si la de Guilliman es la Cruzada Indomitus, la nuestra es la Cruzada Hispanicus y empieza mañana."

– Proclama de inicio de la "Cruzada Hispánicus"

INCURSORES DE LA CIUDAD SINIESTRA

TRADUCCIÓN

Black
Carlos de Nova
Dani Havn
Francisco Palomares
Jose Maria Carnero
Sergio Ábalo

REVISIÓN

Black
Carlos de Nova
Dani Havn
Francisco Palomares
Jose Maria Carnero
Rubén Martínez
Sergio Ábalo

CONTROL DE ERRATAS

José Carpio

APOYO TÁCTICO

Abel Sanz

MAQUETADO

Black
Carlos de Nova
Rubén Martínez



Tras emerger de la Telaraña como una pesadilla desatada, los Drukhari atacan rápida e implacablemente. Con cada nueva depravación promulgada,alimentan a sus almas marchitas, fortaleciéndose con el dolor infligido al enemigo. Pero el ansia que anida en su interior jamás podrá ser saciada por completo.



ORÍGENES OSCUROS

Hace diez mil años, entre de los gritos apocalípticos de un dios recién nacido, el poderoso Imperio Aeldari cayó en la ruina. Sin embargo, los arquitectos de esta catástrofe se libraron de lo peor de su ira, ya que estaban ocultos en lo profundo de los límites de la Telaraña. Aún acechan por allí, convertidos en una raza de monstruos impenitentes, condenados a sufrir una sed de dolor insaciable.

El antiguo Imperio Aeldari fue la civilización más grande desde la de los Ancestrales, las diversas culturas que existen en el M41 son meros reflejos de su gloria. Sin embargo, los Aeldari cayeron en desgracia de la manera más dramática. Los orígenes de aquellos que ahora se llaman a sí mismos Drukhari se encuentran ocultos en medio de las atrocidades y el caos de ese terrible tiempo.

Los antiguos Aeldari habían perfeccionado sus ciencias hasta tal punto que podían viajar grandes distancias en un latido, modelar planetas a su gusto y apagar estrellas por capricho. Con la galaxia postrada a sus pies y cualquier trabajo arduo relegado a un recuerdo lejano, los Aeldari se vieron gradualmente vencidos por un arrogante sentido de superioridad. Libres para complacer todas sus curiosidades, pasaron cada vez más tiempo dedicados a actividades esotéricas, desesperados por escapar del hastío que surgió durante sus vidas milenarias.

La psique Aeldari es un constructo de extrema e intensa complejidad; pueden experimentar cénits de bienaventuranza y nadires de horror con mucha más intensidad que las otras razas. Es igual de capaz de caer en la corrupción como de trascender a lo sublime. Con tanto poder a su disposición, el núcleo del Imperio Aeldari, en su momento una obra maestra de la civilización, acabó centrándose en la autogratificación y la búsqueda de la realización individual. Lentamente, el orgulloso imperio comenzó a pudrirse por dentro.

Entre los buscadores de placer y los curiosos interminables estaban aquellos cuya búsqueda de excesos se hizo cada vez más extrema. Estos incluían a una gran proporción de la aristocracia de la antigua sociedad Aeldari; aquellos con la riqueza y el tiempo para explorar con intensidad cada aspecto de la decadencia. Uno a uno, los líderes de los Cultos del Exceso que crecieron dentro de la sociedad Aeldari se obsesionaron con su propio poder. Se trasladaron a la dimensión laberíntica conocida como la Telaraña, se apoderaron de puertos ocultos y establecieron bastiones en puntos nodales clave para continuar sus degradadas actividades. Casi invariablemente, estos reinos estaban vinculados mediante portales a la gran y estimulante ciudad sin ley de Commorragh.

Originalmente, Commorragh fue la más grande de entre las ciudades portuarias, increíblemente vasta y capaz de transportar una flota a cualquiera de los planetas más vitales del Imperio Aeldari en virtud de sus muchos portales. Debido al acceso que concedía a los rincones más remotos del espacio real, esta poderosa metrópolis se consideraba el lugar más importante de toda la Telaraña. Era demasiado valiosa para los Aeldari en su conjunto como para pertenecer a un solo aspecto de su imperio, por lo que existía fuera de la jurisdicción de los grandes consejos Aeldari de esa época. Precisamente debido a su autonomía, la ciudad se convirtió rápidamente en un imán para aquellos que deseaban que sus actos permanecieran ocultos a las miradas indiscretas.

El reino de Commorragh se expandió imparable mientras la riqueza fluyó a través de sus fronteras. Con cada nueva expansión se extendió hacia el vacío, consumiendo otras ciudades portuarias, haciendas privadas y sub-reinos. Commorragh se hizo cada vez más grande e impresionante a medida que se alimentaba de los recursos saqueados. Sin ser vistos, los señores diletantes que gobernaban las agujas y los antros de placer de Commorragh crecieron en estatus junto a su ciudad adoptiva, iniciando a más y más Aeldari en sus sombríos credos.

Los Aeldari tienen unas dotes psíquicas excepcionales y, a medida que se adentraban cada vez más en la corrupción, los ecos de sus agonías y éxtasis comenzaron a moverse a través del tiempo y el espacio. En la dimensión paralela conocida como la Disformidad, los reflejos de estas intensas experiencias comenzaron a fusionarse, ya que las mareas del Inmaterium pueden tomar forma alrededor de emociones puras, alimentándose de ellas y haciéndose fuertes; incluso tomar conciencia. La corriente sin fin de indulgencia y depravación proveniente del Imperio Aeldari fue tan imparable como un tsunami, nutriendo y potenciando aquello que cristalizaba en su centro: un futuro dios del exceso, al principio contento con simplemente esperar y crecer.

LA CAÍDA DE LOS AELDARI

A medida que el Imperio Aeldari comenzó su descenso a la locura, hubo algunos que previeron el desastre y huyeron a lugares seguros. Los primeros fueron los Exoditas, aquellos que percibieron el peligro con mayor claridad. Eligieron establecer una red de colonias lejos del corazón podrido del imperio, exiliándose para poder sobrevivir. Muchos



de ellos aún existen, viviendo en sus culturas con una relación simbiótica con los espíritus del mundo de sus planetas.

Aquellos que escaparon más tarde fueron los antepasados de los Asuryani. A medida que su sociedad matriz se depravó cada vez más, retrocedieron horrorizados ante lo que habían llegado a ser sus nobles hermanos. Al darse cuenta de que estaban al borde del abismo, destinaron sus considerables recursos a la construcción de inmensos Mundos Astronave: ciudades espaciales del tamaño de pequeñas pero gráciles lunas. Los Aeldari de los Mundos Astronave huyeron al vacío, desesperados por escapar del castigo que sin duda caería sobre su raza. Algunos incluso tuvieron éxito. Los que quedaron atrás se burlaron de la cobardía y las mentes estrechas de sus hermanos emigrantes. Sin embargo, los más astutos observaron y reflexionaron, apuntalando las defensas de sus ocluidas fortalezas incluso mientras continuaban sus actividades hedonistas.

A medida que la depravación penetraba en todos los aspectos de la sociedad Aeldari, los Cultos del Exceso buscaron emociones cada vez más violentas. En poco tiempo, las calles de las ciudades del imperio se llenaron de ríos de sangre. La elegante arquitectura de sus palacios se convirtió en campo de batalla cuando los Aeldari se atacaron los unos a los otros, deleitándose con los crímenes más crueles. Su locura y pasión corrompidas se vertieron en la Disformidad hasta que alcanzaron un punto crítico. Con un estruendoso rugido metafísico que arrancó el corazón de un imperio, un nuevo dios del Caos nació: Slaanesh, el Príncipe Oscuro del Exceso.

Los gritos del recién nacido Slaanesh destruyeron innumerables almas en una onda de choque psíquica que barrió toda la galaxia. Sistemas estelares completos cayeron en una espiral de orgías de canibalismo y violencia. En ese instante, la mayoría de la raza Aeldari fue destruida, consumida por un cataclismo de terror y dolor inimaginables. El epicentro de su imperio fue absorbido por la Disformidad, dejando en su lugar una enorme vorágine de puro Caos, un lugar que el Imperio de la Humanidad más tarde llamaría el Ojo del Terror. Slaanesh engulló la desesperación de los Aeldari. Imparable en su ascendencia, consumió a las deidades del antiguo Imperio Aeldari, dispersando a los pocos supervivientes a los márgenes de la Disformidad.

La civilización Aeldari quedó reducida a una diáspora y su reino destruido por las réplicas del nacimiento de Slaanesh. Sin embargo, aquellos que se escondieron en la Telaraña sobrevivieron casi indemnes. Grandes franjas de la propia Telaraña quedaron destruidas, pero muchos de aquellos Aeldari que habían construido imperios personales en Commorragh y sus alrededores sobrevivieron al nacimiento de Slaanesh. Los ecos de la llegada del nuevo dios ocasionaron insidiosos cambios dentro de ellos, cambios cuya horrenda naturaleza no sería comprendida por completo hasta más adelante, pero los Commorritas habían escapado a su destrucción. En su suprema arrogancia, no cesaron en su búsqueda de excesos, ni siquiera por un momento. El arrepentimiento y la expiación eran conceptos ajenos a un pueblo que no reconocía límites a su poder.

Los Aeldari sellados dentro de la Telaraña habían escapado de la Caída, pero en realidad el horror simplemente llegó después. En lugar de ver consumida su esencia en un instante, sus almas eran drenadas lentamente hacia la Disformidad, consumidas gradualmente por Slaanesh, la entidad que los Aeldari llamarían "La Sedienta". Los Aeldari temen a Slaanesh sobre todo porque fueron sus arquitectos y ahora ella espera con avidez al otro lado del velo para reclamar a todos y cada uno de ellos. Mientras que los Aeldari de los Mundos Astronave aprendieron a negar el festín a Slaanesh utilizando las místicas Gemas Espirituales y los Circuitos Infinitos, los Commorritas se volvieron expertos en asegurar que los seres inferiores sufrieran en su lugar.

Siempre previsores, los Aeldari de la Telaraña se sumergieron en los actos más extremos y decadentes, descubriendo que la maldición de Slaanesh podría ser disminuida. La agonía de otros alimentaba sus almas marchitas y las mantenía vitales y fuertes, llenando sus cuerpos con energías antinaturales. Asumiendo que pudieran alimentarse con suficiente regularidad, los habitantes de la Telaraña se volvieron físicamente inmunes al paso del tiempo. Así fue como nacieron los Drukhari, parásitos sádicos que subsisten mediante la angustia de los demás para evitar la lenta muerte de sus almas inmortales. Diez mil años más tarde, en el M41, la sed de Slaanesh aún los amenaza. No hay escapatoria. Involuntariamente, los Drukhari se han condenado a sí mismos, intercambiando un final horrible pero misericordiosamente rápido por una eternidad de macabra inanición.

Hasta el día de hoy, los Drukhari atacan la galaxia desde la úlcera supurante que es Commorragh, sembrando la miseria y la destrucción donde sea que surjan y llevando a innumerables cautivos a sus guaridas para sus propios y horribles fines. Son maestros de la tortura y la degradación, porque cuanto más tiempo un Drukhari puede alargar el castigo de un cautivo, mayores son los nutrientes que pueden derivarse del mismo. Un Drukhari que se ha alimentado recientemente del tormento de otros brilla con un aura fría y asombrosa, y su figura es restaurada hasta la perfección incluso cuando el espíritu dentro de él se pudre. Quien quede hambriento de tales energías durante el tiempo suficiente se convertirá en una sombra, buscando desesperadamente un trago de sufrimiento con el que evitar los dolores punzantes en las profundidades de su alma.

INCURSORES DEL ESPACIO REAL

Aunque la Ciudad Siniestra es un reino autónomo, oculta a los ojos de aquellos fuera de la Telaraña, los Drukhari tienen una necesidad constante de enviar a sus castas guerreras en campañas genocidas. Solamente lanzando ataques masivos por toda la galaxia pueden alimentar su insaciable hambre de sufrimiento y asegurar los esclavos y los recursos que permitan prosperar a Commorragh.

Los Portales de la Telaraña que conectan Commorragh con el espacio real están diseminados por planetas, lunas y parcelas de vacío de un extremo de la galaxia al otro. Desde los tiempos en que los antepasados del Drukhari dominaron las estrellas, estos portales permitieron a los antiguos Aeldari viajar rápidamente a través de su imperio. Desde ese momento han permanecido ocultos en los pliegues de la realidad, y ahora los Drukhari los utilizan para aterrorizar y masacrar a los habitantes del espacio real, surgiendo sorpresivamente para llevar a cabo su matanza antes de apresurarse a regresar a la Ciudad Siniestra con sus cautivos mutilados.

Aunque algunas de las entradas a la Telaraña han sido descubiertas por las razas inferiores, la mayoría solo son conocidas por los Drukhari y sus primos Aeldari. Como tales, las partidas de asalto se aprovechan a menudo de los mismos mundos una y otra vez, apareciendo como si hubieran salido de la nada antes de cada masacre. Otras veces, los señores de la guerra Commorritas usan sus redes de espionaje para vigilar a través de un portal en particular, observando silenciosamente cómo un planeta diezmado se reconstruye durante décadas, siglos o incluso milenios. Cuando el fruto de su población se considera maduro para la cosecha, otra incursión aparecerá gritando desde las sombras, dando forma a pesadillas que habían sido enterradas en la conciencia colectiva de sus sociedades durante generaciones.

La primera señal de una incursión Drukhari suele ser la aparición de los Incursores. Las siluetas de estas naves gravíticas son temidas por muchas especies en toda la galaxia y son sinónimo de fatalidad. Desde las cubiertas de los Incursores surgen andanadas de fuego afilado que rastrillan las filas de la infantería defensora y rayos de luz oscura que desgarran vehículos blindados y emplazamientos de armas. Las naves más pequeñas, las cuales transportan a los campeones Drukhari y sus unidades de élite siguen la estela de destrucción, superando rápidamente a los Incursores para apuñalar por las brechas en las líneas defensivas.

Tales incursiones son rápidas y brutales, porque los Drukhari evitan la guerra de desgaste a menos que las posibles recompensas en sufrimiento sean monumentalmente altas. Además, muchas veces los defensores son erradicados antes de que hayan tenido la oportunidad de fortalecer su posición. Esto no quiere decir que los Drukhari maten a todos sin pensar en otra cosa. Muchos de sus enemigos simplemente son neutralizados y tomados como prisioneros, aunque esto de ninguna manera es una muestra de misericordia. Aquellos que conocen las tendencias sádicas del Drukhari saben que morir gritando en el campo de batalla es un destino mucho más amable que sobrevivir y ser llevado a las cámaras de tortura de Commorragh, donde la dulce liberación de la muerte puede ser negada indefinidamente.



Las fuerzas de ataque de los Drukhari, a pesar de que consisten en asesinos traicioneros e intrigantes, funcionan como máquinas bien lubricadas en el campo de batalla. Las incursiones son planeadas meticulosamente por los Arcontes, Súcubos y Hemónculos que las dirigen y abren rutas ocultas a través de la Telaraña para permitir el paso de sus fuerzas antes del asalto. Solo los más capaces son reclutados para cada incursión en el espacio real, razón por la cual los guerreros Drukhari son oponentes tan férreos y por qué sus amargas rivalidades son dejadas de lado durante la batalla. Trabajar en equipo les asegura que no solo se aplique la máxima cantidad de castigo infligido posible a los habitantes del espacio real, sino también la máxima cantidad de víctimas enviadas a Commorragh. Las venganzas son ignoradas solo una vez que los cautivos son repartidos, ya que ante todo, la Ciudad Siniestra requiere un consumo constante de almas frescas.

Enormes bandas militantes conocidas como Kábalas lanzan invasiones piráticas regulares, pues hay mucho que ganar al formar parte de una organización así: la emoción de cazar seres menores, la oportunidad de capturar nuevos esclavos y lo más importante, la fiesta revitalizante que supone la destrucción desenfrenada al final de la caza. Tras el regreso de una Kábala a Commorragh, miles de cautivos son canjeados como moneda, puestos a trabajar en las infernales profundidades de las armerías, descuartizados en comederos u atormentados hasta la muerte prolongada para que sus captores puedan obtener el mayor sustento de su miseria.

Aunque muchas fuerzas de ataque se unen alrededor de un Arconte, Súcubo o Hemónculo particular, los ejércitos Drukhari que caen sobre el espacio real están lejos de ser uniformes en su composición. Los Cultos de Brujas que entretienen a la sociedad Comorrita con sus representaciones nocturnas de ultraviolencia son poderosas organizaciones militares capaces de realizar incursiones devastadoras. Además, muchos Arcontes reclutarán bandas de los Cultos que patrocinan, ya que tales guerreras-acróbatas conforman tropas de choque mortales. Del mismo modo, los viles Cónclaves de Hemónculos que se esconden en las entrañas de Commorragh mantienen ejércitos permanentes. Estas hordas de pesadillas hechas de carne retorcida son alquiladas para complementar una incursión con guerreros atemorizantes y resistentes, o bien acompañan a sus lascivos creadores como guardaespaldas y asistentes.

Las incursiones suelen ser engordadas con mercenarios y oportunistas de las numerosas subculturas mercenarias que existen dentro de Commorragh. Las risueñas pandillas de Infernales y las velocísimas Motocicletas a reacción Guadaña realizan pasadas aéreas de alta velocidad. Aviones supersónicos dentados y bandadas de Azotes asesinos apoyan a los Kabalitas por el aire, mientras que los Devastadores disparan a los blindados con una facilidad que supera el desprecio. Íncubos, Mandrágoras, Grotescos y otras fuerzas extravagantes dan fuerza y versatilidad al grupo de ataque, y es común que un Arconte poderoso se rodee de la mayor cantidad de guerreros que pueda. El proceso de ensamblar esta multifacética incursión se conoce en la Ciudad Siniestra como K'lthrael Aht'Ynris Khlave, o “adaptar la toxina a la hoja”, y está destinado a asegurar que una fuerza de ataque

pueda vencer rápida y decisivamente cualquier oposición, sin importar su naturaleza o fortalezas.

A veces, un Culto de Brujas poderoso organizará su propia incursión, reuniendo flotas completas de Incursores y Ponzoñas para llevar a sus bandas de gladiadoras directamente a la primera línea. Tales incursiones se ejecutan con una adquisición específica en mente, ya sean bestias nuevas y mortíferas para las arenas o ingredientes vivos esotéricos que se convertirán en los potentes cócteles de drogas de combate que tienen los Cultos por fetiche. Una fuerza de ataque de brujas prefiere el asalto cercano sobre todas las demás formas de guerra, y con frecuencia estará apoyado por Señores de las Bestias, Guadañas y otros guerreros propios de las arenas. Algunos Cultos, especialmente el Dolor Eterno, son tan activos en sus incursiones en el espacio real como la Kábala más belicosa, canalizando sus terribles recursos en demostrar sus habilidades en batalla contra la miríada de enemigos que ofrece la galaxia.

Del mismo modo, los Cónclaves de Hemónculos lanzarán incursiones por propia voluntad. Aunque se contentan por lo general con posarse como arañas hinchadas en mitad de sus redes de sombra y dolor, los Hemónculos necesitan un flujo de víctimas tan constante como cualquier otra parte de la sociedad Commorrita. Muchos de los más exigentes prefieren orquestar incursiones propias, seleccionando a aquellos que desean capturar con el ojo de un experto, o saborear el acto de complacer sus propios gustos peculiares con el paladar de un gourmet. Un Cónclave en combate es una visión aterradora: una marea desenfrenada de huesos deformados, músculos hinchados y veteados que reluce con una infinidad de cuchillas y agujas. Sus Grotescos cargan hacia las filas enemigas junto con los zumbidos y chasquidos de los Artefactos de Dolor Talos, mientras las horripilantes armas de los Hemónculos atormentan, rompen y licuan al enemigo de manera espectacular.

En ocasiones, un grupo de ataque Drukhari unirá fuerzas con otras facciones Aeldari siempre que los deseos de cada uno les lleven a un propósito compartido. Las Mascaradas de los Arlequines, las huestes renacidas de los Ynnari, incluso los Asuryani de los Mundos Aastronave han encontrado motivos para luchar junto a sus primos Commorritas contra las razas más jóvenes y los antiguos enemigos que impregnan la galaxia. Aunque algunos de estos parientes distantes puedan desaprobar la crueldad sin sentido de los Drukhari en el campo de batalla, no niegan su efectividad. Si bien no son más que las brasas de un imperio moribundo, unidos los dispares Aeldari pueden poner de rodillas sistemas estelares completos.

UNA GALAXIA ENVUELTA EN SOMBRAS

Con la llegada del Dathedian, conocido en el Imperio como la Cicatrix Maledictum o Gran Fisura, el derramamiento de energía disforme destrozó muchas arterias de la Telaraña. Secciones enteras fueron cortadas por completo, reducidas a islas aisladas que quedaron abandonadas por sus antiguos habitantes. Muchas puertas rúnicas fueron destruidas por completo o fueron consumidas por la hambrienta dimensión del Caos, convirtiéndose en pasajes de la realidad a la pesadilla. Sin embargo, la calamidad que sufrieron los que estaban fuera de la Telaraña fue aún mayor, ya que el Dathedian había dividido la galaxia en dos. Innumerables mundos humanos que una vez fueron parte del Imperio se tambalearon en la oscuridad, incapaces de comunicarse o viajar como solían hacerlo, solos en medio de la amenazadora negrura de una galaxia hostil. Los Drukhari se han lanzado de cabeza a estos nuevos prados de caza, enviando sus partidas de asalto a cosechar lo que una vez fueron consideradas fortalezas inexpugnables de la Humanidad. De estos mundos han tomado esclavos en números como nunca antes se habían visto. Todos los días el Imperio envía más fuerzas en un intento desesperado de salvar esta sección de su dominio, y cada día más y más cautivos son llevados a morir en las arenas de Commorragh. Entre ellos se encuentran razas de guerreros desconocidos anteriormente, como los Marines Espaciales Primaris, los cuales sacian la sed de variedad de los espectadores en el derramamiento de sangre. Aunque el Dathedian causó una gran ruina en la Telaraña, aquellos Drukhari que soportaron sus espasmos de nacimiento son ahora libres de saborear el tormento que ha creado a través de la realidad.



Los Drukhari no dependen de armaduras pesadas, tanques lentos o fortificaciones estáticas en la batalla; consideran que un ataque rápido y despiadado es la mejor forma de defensa, y desean estar lo más directamente expuestos posible al dolor y la desesperación de sus víctimas.



KÁBALA DEL ODIO FINAL

LOS DECADENTES DE LA MUERTE

Los miembros del Odio Final son reconocibles por la miríada de cuerpos que adornan los cascos de sus naves de ataque, aún vivos, pero en diferentes estados de necrosis. Las muecas retorcidas y los gritos agonizantes de estos desafortunados no solo aterrorizan a los enemigos de la Kábala, sino que también vigorizan a sus guerreros mientras corren hacia la batalla.



Pheriavex Nastradus, Guerrero Kabalita, Astilla de las Súplicas Sordas, Fragmento de la Misericordia Negada.

Los Kabalitas del Odio Final tienen un mórbido interés por las artes prohibidas. A pesar de que exteriormente parece que buscan dominar la transición entre la vida y la muerte, sus objetivos van mucho más allá que los de los tristes nigromantes. Algunos dicen que el Odio Final busca trascender la mortalidad por completo, otros dicen que quieren exterminar a la raza Aeldari y esclavizar a la entidad que nazca de sus cenizas. Quienes les han mirado a los ojos nunca descartarán que esas sean verdaderamente sus intenciones, ni la profundidad de las depravaciones a las que estarán dispuestos a llegar para cumplir sus objetivos. Así se entiende la furia sin igual con la que se enfrentan a los Asuryani y Exoditas, pero por encima de todos es a los Ynnari a quienes muestran toda su furia.

Originalmente famosos por sus granjas de dolor y por el talento que mostraban a la hora de mantener con vida indefinidamente a sus cautivos, y por su capacidad para drenar hasta la última gota de dolor de sus 'clientes', son hechos que han llevado a la Kábala del Odio Final a la infamia. En los últimos tiempos se han convertido en maestros de la técnica de atar permanentemente el alma a un cuerpo en el momento de la muerte. El carnaval de cadáveres que les acompaña a la guerra es una mera distracción para desviar la atención de algo mucho más siniestro, en las profundidades de los fosos bajo su fortaleza, la Kábala ejecuta ritos todavía más complejos. Aquí los Kabalitas deshacen el tapiz de la vida, estudian el aplazamiento de la entropía en jardines llenos de no muertos colocados en innaturales y artísticas posiciones. En el caso que alguna vez consigan tener éxito, la frontera entre la vida y la muerte quedará difuminada irrevocablemente.



KÁBALA DEL SOL MORTECINO

PROTADORES DE CREPÚSCULOS

En proporción, el Sol Mortecino está compuesto por más Drukhari pura sangre que cualquier otra Kábala, y muestran un abierto desdén hacia los "hermanos inferiores". Incluso Asdrúbal Vect es visto entre los Kabalitas como un usurpador que se ha elevado mucho más allá de lo que otorga su derecho de nacimiento.



Maiys de Grovenespira, Sibarita, Astilla del Alabastro Ensangrentado, Fragmento Blanco de Grovenespira.

Aquellos que luchan bajo el signo del Sol Mortecino pertenecen a una de las Kábalas más antiguas de Commorragh, conocida por su orgullo y desdén por aquellos que no posean un linaje milenario. Ellos prefieren atacar durante el ocaso ya que su Arconte, Vorl-Xoenlath, está obsesionado con la transición de la luz y la esperanza hacia la oscuridad y el desespero. Las bravatas de la Kábala que claman que conservan la capacidad de extinguir estrellas son infames aunque sus rivales nunca han sido capaces de explicar el deterioro del sol Echillos durante la Persecución Aleuthana.

Lo cierto es que la Kábala del Sol Mortecino posee fragmentos de antigua tecnología arcana y prohibida, herencia de los días del antiguo Imperio Aeldari. Su fortaleza, el Pináculo del Desdén, es una montaña impenetrable de elegantes y blindadas cámaras en las que la Kábala oculta sus secretos más oscuros. Estos artefactos intemporales, escondidos en bóvedas sombrías, poseen el poder de consumir estrellas, drenar totalmente la vida de planetas y exterminar razas enteras. Sin embargo, muchos de estos dispositivos no son descifrables y están cargados con poder psíquico. Así pues, son tan letales para sus dueños como para sus víctimas, sobre todo porque atraerían un disgusto violento y general a la Ciudad Siniestra si se diera a conocer su existencia. Por lo tanto, son utilizados con moderación, desplegados por la élite de la Kábala solo como último recurso, pues el conocimiento de la existencia de estos ases en la manga llenaría los escalones superiores de la Kábala con una arrogancia justificada.



SEÑORES DE LA ESPINA DE HIERRO

ARQUITECTOS DE LA GUERRA

El ensordecedor grito de los motores gravitatorios anuncia la llegada de los Señores de la Espina de Hierro mientras saltan desde la Telaraña al espacio real. Pocas Kábalas pueden presumir de una flota tan grande como los gobernantes de Pandaimon, y ninguno puede igualar su capacidad de crear estas máquinas de guerra.

Señores del subreino de Pandaimon, restos de una antiquísima aristocracia, los Señores de la Espina de Hierro son los armeros más famosos de Commorragh. Escuadrones al acecho de Guadañas y de gráciles Incursores tapan el cielo de Pandaimon, girando velozmente entre sus altas torres en grandes formaciones.

Tiempo atrás, esta orgullosa y antigua Kábala fue vencida tras una fallida rebelión de Qu, su por aquel entonces Arconte, contra Asdrúbal Vect. Sin embargo, a lo largo de los siglos transcurridos desde entonces, han reconstruido su poder asegurándose que la Kábala del Corazón Negro está siempre bien provista de máquinas de guerra. Las factorías armamentísticas de la Kábala y sus muelles gravíticos son tan grandes que podrían cubrir completamente la superficie de una luna de pequeño tamaño y resuenan infatigablemente con el repiqueteo de sus trabajadores esclavos. Se dice que la marca de los Señores de la Espina de Hierro sobre el caso de un Incursor equivale a la marca de Aestra Khromys sobre un arma: una marca de calidad inigualable.

Los Señores de la Espina de Hierro son muy activos en los asaltos al espacio real, entre otros motivos porque cada ataque exitoso demuestra de nuevo el poderío de su armada de guerra. Son partidarios de desatar una potencia de fuego abrumadora en los combates espaciales y se deleitan probando la superioridad de sus naves sobre las máquinas bélicas de razas menores.



Dyoz Nazzanct, Guerrero Kabalita, Astilla de la Aguja Punzante, Fragmento del Nervio Volante.



KÁBALA DEL SELLO ROTO

TEJEDORES DE MIEDO

Aunque el miedo incontrolable es un subproducto común de una incursión Drukhari, el Sello Roto se asegura que sus víctimas se llenen de terror antes de que un solo guerrero haya emergido de las sombras. Encaramados en las alas de la Telaraña, esperan el sonido de los gritos para ser invitados al escenario de la batalla.

Esta cábala toma su icono del antiguo glifo Aeldari *Drethuchii*, cuya traducción sería "Ruptura de la Armonía". Al igual que su nombre, la Kábala se complace con llevar a cabo actos de discordia. Allí donde abunda el orden y la armonía, la Kábala del Sello Roto golpea con fuerza abrumadora, portando la confusión y desesperación a los planetas más idílicos de la galaxia. Se caracterizan por utilizar profusamente tácticas de terror, tanto es así que los rivales de Lord Xerathis, Arconte del Sello Roto, lo miran por encima del hombro debido a lo predecibles que son dichas tácticas. Es cierto que sus tropas recurren a bombardeos masivos con gas alucinógeno e intervienen los canales enemigos para emitir sus propias comunicaciones y atemorizar a sus objetivos pero los miembros de la Kábala del Sello Roto afirman que el precio que pagan poniendo sobre aviso a sus víctimas queda compensado por el rico festín de miedo que les espera cuando empiezan la matanza.

No sorprende pues, que el Sello Roto se encuentre entre las Kábalas más infames y temidas por los mundos imperiales. Cónclaves enteros de Inquisidores del Ordo Xenos buscan acabar con ellos y en ocasiones, el propio Lord Xerathis se ha encontrado siendo perseguido por equipos de eliminación de los Guardianes de la Muerte. Si esto concierne al gran fanático del miedo, lo oculta bien. En su lugar, Xerathis se jacta de los excelentes esclavos que tales guerreros posthumanos son, e insinúa a sabiendas que con la debida persuasión, tal vez los Marines Espaciales puedan llegar a conocer el miedo después de todo…



Olascyn Vongoliot, Guerrero Kabalita, Astilla del Rictus Inmemorial, Fragmento del Rostro Retorcido.



CULTO DE LA SÉPTIMA CONGOJA

MAESTRAS DE LA DESESPERACIÓN

Cuando el Culto de la Séptima Congoja se acerca a sus enemigos, una oleada de carne pálida carga por el campo de batalla. A medida que la ola de Brujas salta sobre la línea de batalla contraria, estas golpean y cortan con hábil destreza, dejando una alfombra de cuerpos mutilados que se retuercen en agonía y claman por sus muertes.



Milak Mytar Vos,
del Decimotercer Círculo de la Miseria

La Séptima Congoja, en los antiguos mitos de los Aeldari, se refiere a la destrucción de la luna-hogar de la diosa virginal Lileath a manos de Kaela Mensha Khaine. La leyenda es sinónimo del fin de la inocencia, un principio que el Culto de la Séptima Congoja abraza de todo corazón al enseñar a los nacidos en sus filas a empuñar una espada antes de que puedan hablar. Cada una de sus miembros ha aprendido a luchar y matar desde la infancia, y aunque gran parte de los guerreros de la Séptima Congoja desertan del régimen militar opresivo y controlador de sus amos para unirse a las pandillas de Infernales, las que quedan se cuentan entre las Brujas más letales.

Estas Brujas promulgan la filosofía de su Culto en el campo de batalla a través de una técnica de lucha que ellos llaman “la Lección de la Desesperación”. Las pistolas son disparadas hacia las articulaciones óseas y las hojas apuntadas para tallar los ligamentos y los tendones. De esta forma, sus enemigos quedan vivos pero completamente incapacitados, agitándose impotentes y en agonía una vez cristaliza en sus mentes su propio y oscuro destino. Una vez que toda la fuerza enemiga ha sido mutilada, las Brujas campan tranquilamente por el campo de batalla, saboreando los gritos de sus oponentes a medida que son empalados en las proas de los Incursores. En las arenas, este estilo de pelea es menos vistoso que el de otros Cultos, cuyas decapitaciones y destripamientos cubren a las multitudes en duchas de vísceras, pero los clientes más exigentes aprecian el delicioso sufrimiento que padecen las víctimas exprimidas como muñecas de trapo por la Séptima Congoja.



CULTO DE LA HOJA DENEGADA

LA MANO VACÍA DEL DESTINO

Incluso entre la miríada de horrores que adornan las arenas de la Ciudad Siniestra, hay pocas visiones más desconcertantes que ver a las Brujas del Culto de la Hoja Denegada desarmadas caer sobre el enemigo, sacar las armas de las manos de sus oponentes y volver esas herramientas de muerte sobre sus anteriores portadores.



Norcellen Agrenyar,
Círculo de la Garganta Desnuda

La Hoja Denegada es una antigua Casa de Brujas que se especializa en el arte de usar las armas de sus enemigos contra ellos, deleitarse en la ironía de un guerrero empalado por su propia espada es un espectáculo particularmente favorecido por este Culto. Una exhibición permanente en la Arena Hélice de la Hoja Denegada es una bruja desarmada, aparentemente a merced de un oponente fuertemente armado y a veces incluso atada o con los ojos vendados de antemano, deslizando las sogas y cambiando gradualmente las tornas al desarmar y luego robar las armas del oponente sistemáticamente antes del llamativo e invariablemente sucio final.

La tendencia a usar la fuerza del enemigo contra sí mismo se ve magnifica cada vez que el Culto de la Hoja Denegada monta una incursión en el espacio real. El Culto se pone deliberadamente en desventaja frente a sus enemigos, enfrentándose en inferioridad numérica en emplazamientos fuertemente armados con poco más que cuchillos bien afilados, granadas excéntricas y los Incursores y Ponzoñas que los han llevado al planeta. Sin embargo, una vez empezada la matanza, las Brujas improvisarán de mil maneras, revirtiendo las tecnologías de sus enemigos contra ellos, paralizando al mayor de los enemigos con ataques juiciosamente seleccionados y extrayendo el carnoso botín con el cuidado de un epicúreo saboreando cada matiz de su solcitamente preparado menú. De hecho, las historias de defensores planetarios cayendo sobre sus espadas y matando a sus compatriotas por el miedo causado cuando aparece una incursión Drukhari son a menudo meros relatos de la Hoja Denegada practicando su sombría artesanía.



CULTO DE LA IRA DESATADA

MAESTRAS DEL TRANCE ASESINO

Cuando las Brujas de la Ira Desatada van a la guerra, lo hacen en un estado de conciencia alterado más allá de lo que las drogas de combate pueden lograr. Son practicantes del trance asesino y, mediante horripilantes meditaciones, dirigen sus mentes como una flecha hacia la carnicería.

El trance asesino, conocido en la lengua Aeldari como *Khaélas Maenaid*, es visto como una espada de doble filo por los Asuryani, un estado casi frenético donde los aliados son asesinados tan a menudo como los enemigos y el sabor de la sangre en el aire es lo único que importa. El Culto de la Ira Desatada busca aprovechar este estado mental de semi-locura para convertirse en uno con la matanza. Dirigidos por la Súcubo Hythnamene Velocarmesí, las Brujas y los Señores de las Bestias de este Culto practican largos y sangrientos rituales antes de cada actuación o batalla, dejando gradualmente que su intelecto se desvanezca y sus instintos hambrientos tomen el control. Poco a poco se convierten en criaturas de pura sed de sangre; sus ojos dan la vuelta en sus órbitas y antiguas letanías a Khaela Mensha Khaine, el Dios Aeldari de la guerra, se derraman en sus labios pintados. Una Bruja en las garras del Khaélas Maenaid no solo matará a sus víctimas sino que las reducirá a pedazos de carne ensangrentada, todo enmarcado en sus risotadas enloquecidas.



Beestria La'kreen, Círculo de la Furia Eterna

Mientras el trance asesino les controla, los guerreros de la Ira Desatada son tan salvajes como las manadas de Kymeras y Bestias Garrápodas que corren junto a ellos en la caza. Cuando están en lo más alto del Khaélas Maenaid, las Brujas del culto entran en un estado de absoluta euforia y no se ven afectadas aparentemente por las lesiones o la fatiga. Así pues, sus ataques se multiplican a medida que aumenta la matanza y las Brujas se deslizan más en su trance. Un asalto concertado contra una sola ciudad puede convertirse fácilmente en una orgía de violencia que consuma un continente o incluso un planeta entero.



CULTO DEL DOLOR ETERNO

ICONOCLASTAS DE HEKATII

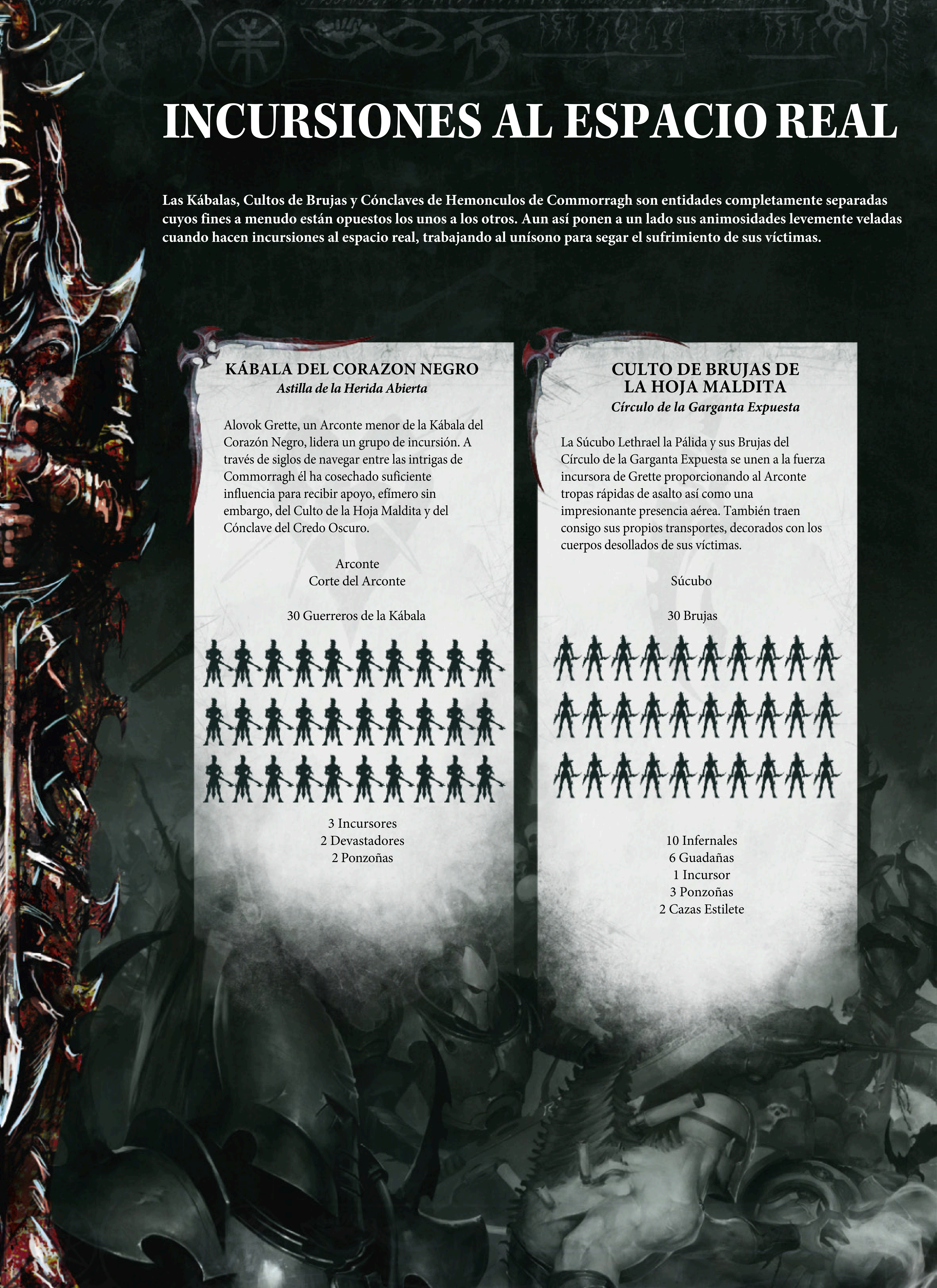
En el nombre de la Musa Oscura a quien sirven, el Culto del Dolor Eterno comete atrocidades a lo largo de grandes franjas de espacio real, profanando los santuarios y lugares sagrados que usan las razas inferiores para rezar a sus dioses. De esta forma, el Culto extiende la desesperación mucho más allá de donde saquean sus flotas de ataque.

Las integrantes del Dolor Eterno son un caso excepcional ya que no aparecen regularmente en las arenas de la Alta Commorragh. En vez de ello son un Culto que atraca en la Ciudad Siniestra una vez cada pocos años. Incansables en su servicio a la Musa Oscura Hekatii, Madre de la Lucha, el Dolor Eterno existe para derribar y destruir todo lo que es sagrado para las razas inferiores de la galaxia. Actos de anarquía y saqueo son llevados a cabo como una especie de adoración inversa para el Dolor Eterno, ya que creen en una recompensa más alta que la adulación de la multitud.

La cerrada serenidad de la adoración es un poderoso estímulo para el Dolor Eterno. Los Mundos Santuario son sus objetivos preferidos; el Adepta Sororitas conoce muy bien la agenda del Culto y se han enzarzado en batallas en innumerables zonas de guerra. A pesar de los mejores esfuerzos de las Hermanas de la Batalla, muchas fortalezas religiosas se han encontrado con fuerzas de ataque masivas de Brujas descendiendo sin previo aviso, empeñadas en reemplazar la seguridad de la fe con terror y dudas. Las hermanastras de Hekatrices que lideran al Dolor Eterno no aman nada más que apagar la llama de la esperanza donde quiera que se encuentre, esforzándose por profanar y destruir a los santos y la venerada nobleza de aquellos que ven como inferiores. Sus detractores dicen que el Dolor Eterno causa su propio tipo de estragos sin más motivo que demostrar que nada es sagrado, pero las Súcubos que los lideran hacia la batalla profesan un objetivo mucho mayor: donde las Brujas de las arenas luchan para desangrar la esencia vital de los mortales, el Culto del Dolor Eterno desea desangrar a sus dioses.



Savasystra Avonyak, Círculo del Templo Ardiente



INCURSIONES AL ESPACIO REAL

Las Kábalas, Cultos de Brujas y Cónclaves de Hemonculos de Commorragh son entidades completamente separadas cuyos fines a menudo están opuestos los unos a los otros. Aun así ponen a un lado sus animosidades levemente veladas cuando hacen incursiones al espacio real, trabajando al unísono para segar el sufrimiento de sus víctimas.

KÁBALA DEL CORAZON NEGRO

Astilla de la Herida Abierta

Alovok Grette, un Arconte menor de la Kábala del Corazón Negro, lidera un grupo de incursión. A través de siglos de navegar entre las intrigas de Commorragh él ha cosechado suficiente influencia para recibir apoyo, efímero sin embargo, del Culto de la Hoja Maldita y del Cónclave del Credo Oscuro.

Arconte
Corte del Arconte

30 Guerreros de la Kábala

3 Incursores
2 Devastadores
2 Ponzoñas

CULTO DE BRUJAS DE LA HOJA MALDITA

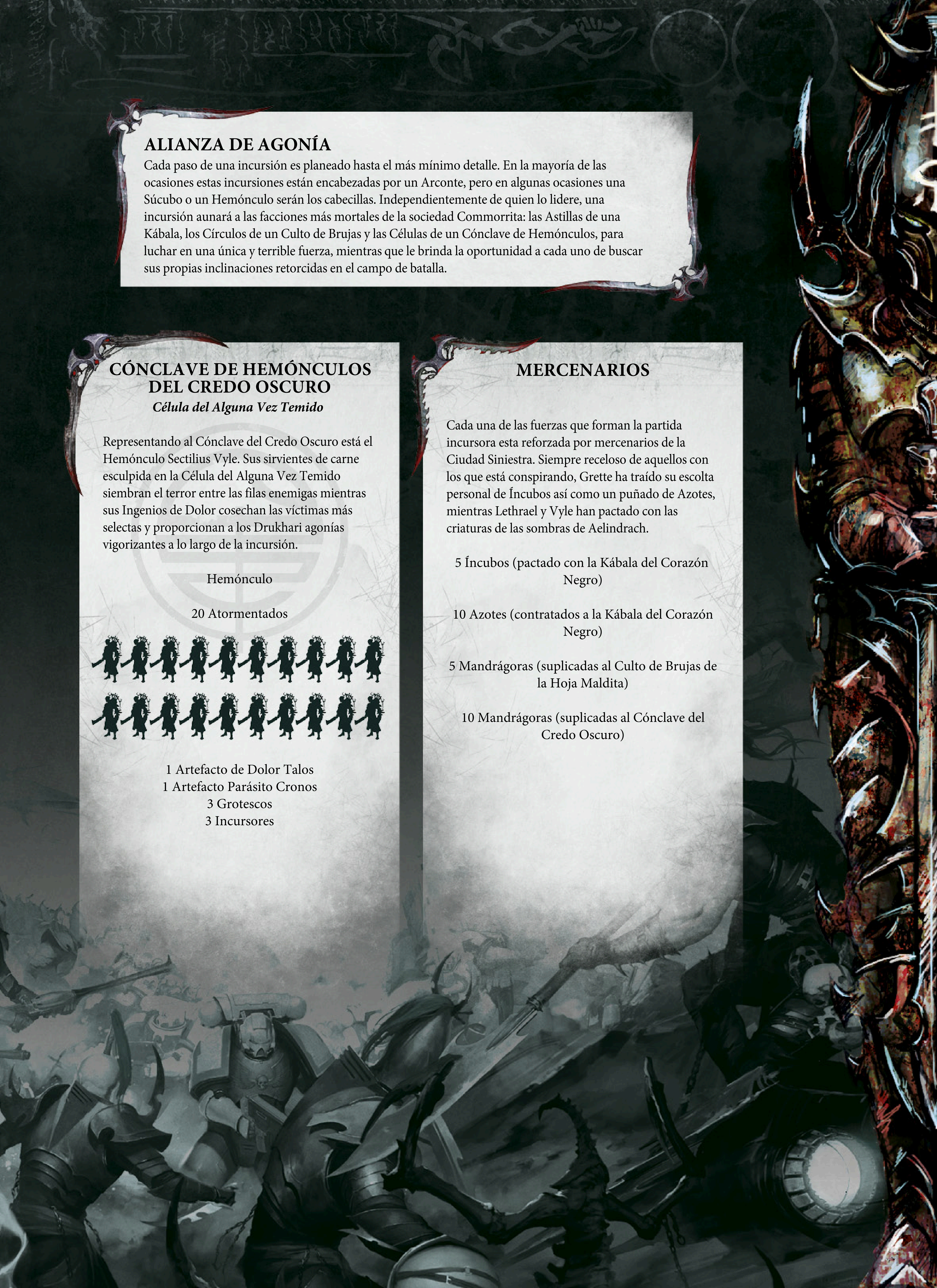
Círculo de la Garganta Expuesta

La Súcubo Lethrael la Pálida y sus Brujas del Círculo de la Garganta Expuesta se unen a la fuerza incursora de Grette proporcionando al Arconte tropas rápidas de asalto así como una impresionante presencia aérea. También traen consigo sus propios transportes, decorados con los cuerpos desollados de sus víctimas.

Súcubo

30 Brujas

10 Infernales
6 Guadañas
1 Incursor
3 Ponzoñas
2 Cazas Estilete



ALIANZA DE AGONÍA

Cada paso de una incursión es planeado hasta el más mínimo detalle. En la mayoría de las ocasiones estas incursiones están encabezadas por un Arconte, pero en algunas ocasiones una Súcubo o un Hemónculo serán los cabecillas. Independientemente de quien lo lidere, una incursión aunará a las facciones más mortales de la sociedad Commorrita: las Astillas de una Kábala, los Círculos de un Culto de Brujas y las Células de un Cónclave de Hemónculos, para luchar en una única y terrible fuerza, mientras que le brinda la oportunidad a cada uno de buscar sus propias inclinaciones retorcidas en el campo de batalla.

CÓNCLAVE DE HEMÓNCULOS DEL CREDO OSCURO

Célula del Alguna Vez Temido

Representando al Cónclave del Credo Oscuro está el Hemónculo Sectilius Vyle. Sus sirvientes de carne esculpida en la Célula del Alguna Vez Temido siembran el terror entre las filas enemigas mientras sus Ingenios de Dolor cosechan las víctimas más selectas y proporcionan a los Drukhari agonías vigorizantes a lo largo de la incursión.

Hemónculo

20 Atormentados

1 Artefacto de Dolor Talos
1 Artefacto Parásito Cronos
3 Grotescos
3 Incursores

MERCENARIOS

Cada una de las fuerzas que forman la partida incursora esta reforzada por mercenarios de la Ciudad Siniestra. Siempre receloso de aquellos con los que está conspirando, Grette ha traído su escolta personal de Íncubos así como un puñado de Azotes, mientras Lethrael y Vyle han pactado con las criaturas de las sombras de Aelindrach.

5 Íncubos (pactado con la Kábala del Corazón Negro)

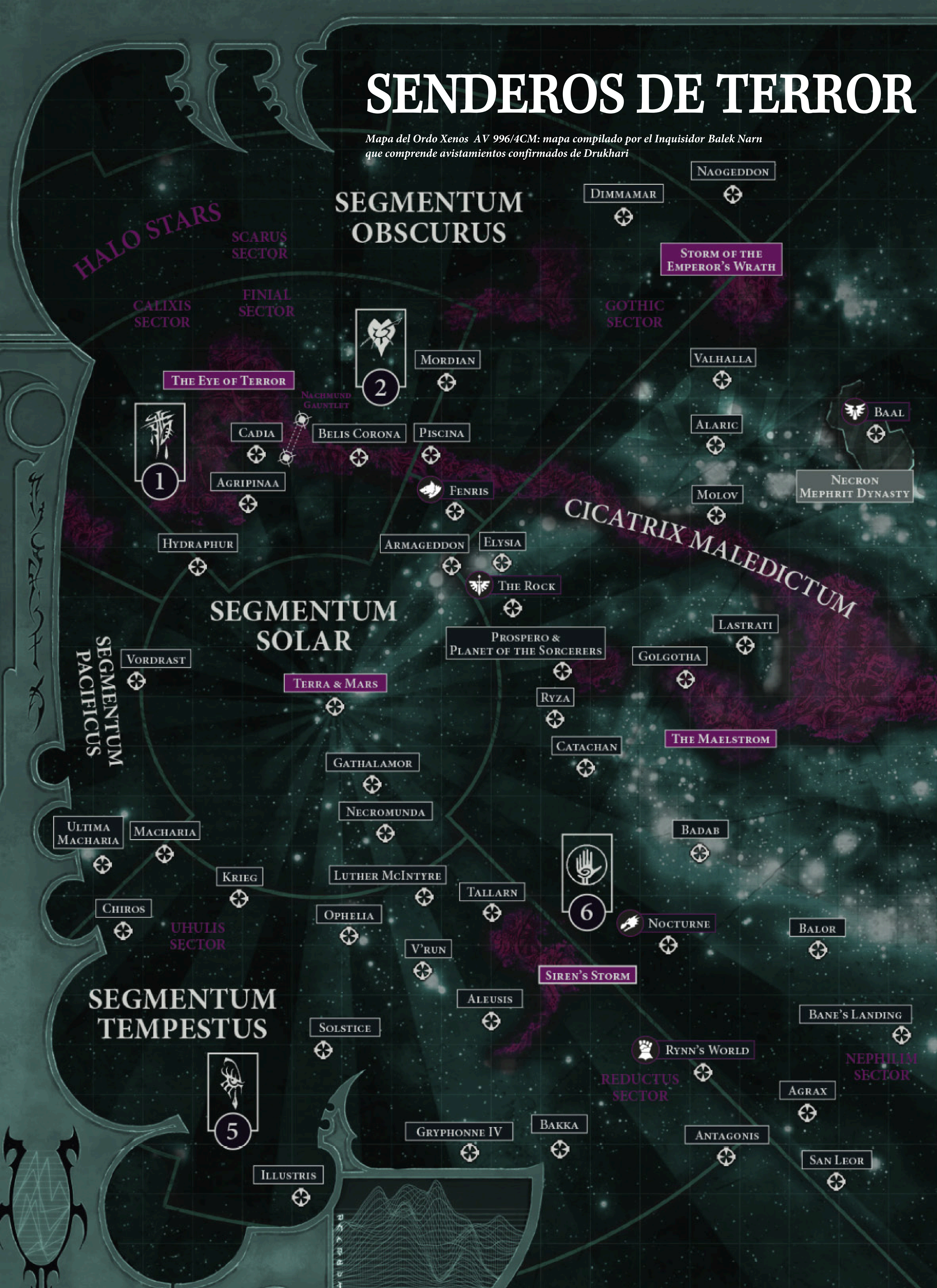
10 Azotes (contratados a la Kábala del Corazón Negro)

5 Mandrágoras (suplicadas al Culto de Brujas de la Hoja Maldita)

10 Mandrágoras (suplicadas al Cónclave del Credo Oscuro)

SENDEROS DE TERROR

Mapa del Ordo Xenos AV 996/4CM: mapa compilado por el Inquisidor Balek Narn que comprende avistamientos confirmados de Drukhari





EXTENSIÓN DEL MIEDO

Las incursiones Drukhari aparecen a través de la galaxia, a menudo dejando solo unos pocos supervivientes para contar los horrores que han ocurrido.

1.En la frontera occidental del Ojo del Terror, el Culto de la Lucha pelea junto a otros Aeldari contra las fuerzas del Caos. Al principio la alianza Aeldari evitaba los planetas Imperiales, pero pronto los Drukhari comenzaron a hacer carnicerías con la población de cada mundo a su paso.

2.En la clamorosa oscuridad del Imperio Nihilus, el mundo santuario de Vigilus se convierte en un centro para los refugiados que desean atravesar el Guantelete Nachmund. La Kábala del Corazón Negro se concentra en el área, aniquilando flotillas de huida y llevando su carga humana de vuelta a Commorragh.

3.El Cónclave de los Doce encuentra su terreno de incursiones en Macia III atormentado por Demonios de Tzeentch, tanto que su ciudad colmena principal se había transformado en un organismo mutante compuesto por sus habitantes. Mientras que los Demonios se retiraban, los Atormentados del Cónclave comenzaron su sombría tarea de desollar cada capa de carne de la abominable ciudad viviente y así poder ser transportada a Pendulum y ser reconstruida.

4.Una cadena de mundos vírgenes están envueltos en una nebulosa de oscuridad impenetrable. Cuando la nube sobrepasa cada planeta, Exploradores de Biel-Tan descienden solo para encontrarlo completamente estéril y su población Exodita erradicada. En cada mundo, un aullido constante taladra el aire, gritando los nombres de los Hemónculos del Culto del Maleficio.

5. Mientras asaltaban las Estrellas Cinder, el Culto del Dolor Rojo se cruzó en el camino de un colosal Kulto de la Velozidad Orko, haciendo una carrera de planeta en planeta a través de una serie de erráticos túneles disformes. Las Brujas dirigieron sus cuchillas hacia el convoy pielverde, pero cuando la batalla estaba a punto de explotar, los Orkos se habían lanzado hacia un nuevo planeta. Para atrapar a su presa, el Culto desgarró la realidad y atrajeron a los veloces ejércitos a un dislocado sector de la Telaraña, provocando que los Orkos retrocedieran continuamente al mismo lugar.

6.Mientras la Cruzada Indomitus de Roboute Guilliman avanzaba para reforzar a los asediados mundos Imperiales, los Profetas de la Carne desarrollaron un interés creciente en el nuevo tipo de Marine Espacial. Células de Atormentados, endeudadas Kábalas y mercenarios Commorritas son enviados para interceptar el avance de los Adeptus Astartes, con ordenes de mutilar pero no matar a los Primaris.

7.La Kábala del Sello Roto lanza una gran ofensiva contra la Dinastía Sautekh. Los Necrones pronto hicieron valer los dispositivos tecno-arcanos alimentados por C'Tan esclavizados, pero en cada frente de batalla el Sello Roto centra todas sus fueras en destruir a los dioses esclavizados antes de desvanecerse de la batalla.

UNA HISTORIA DE PECADO ETERNO

La historia de los Drukhari es de un horror inexorable. Gran parte de ella está oculta en la sombra, documentada solo por la alegoría y la fábula de aquellas razas cuyos mundos han saqueado. Sin embargo, se conservan registros: tomos inscritos en carne viva usando una afilada pluma de hueso. Estas historias dividen la crónica de Commorragh en cuatro edades, aunque mal definidas y superpuestas, cada una envuelta en más crueldad y maldad que la anterior.

M18-M31 LA ERA DE LA GÉNESIS OSCURA

El Puerto de Commorragh

Commorragh se establece como el principal puerto nodal de la Telaraña, haciéndose más grande con cada década que pasa. Construido completamente dentro de la dimensión laberíntica y por tanto fuera de la jurisdicción de los consejos Aeldari, Commorragh actúa como un imán para aquellos que desean evitar la atención.

Las Sectas del Crepúsculo

Aquellos que lideran el nuevo paradigma de auto-indulgencia absoluta aumentan en estatus y poder hasta que pueden separarse completamente del plano físico. Toman residencia permanente en la Telaraña, desde la cual pueden sondear las profundidades de la decadencia sin ser molestados por puritanos y debiluchos. Con el tiempo, sus estados soberanos crecen en sub-reinos completos, muchos de los cuales están impulsados por la energía de los soles robados. Los sistemas solares sumergidos en la oscuridad por el robo de estrellas Aeldari se marchitan y mueren en el frío helado del vacío, sin que a los Aeldari les llegue a importar.

La Oscuridad se Alza

La depravación de la raza Aeldari alcanza nuevas cotas de horror. Las Sectas de placer y dolor florecen en los rincones ocultos de la Telaraña, e incluso en los mundos principales la sociedad Aeldari comienza a obsesionarse con actos de cada vez mayor exceso. A medida que las líneas entre la búsqueda de sensaciones y el mal absoluto se desdibujan, una nueva fuerza se revuelve en la disformidad.

Éxodo

Sintiendo el final, porciones de la raza Aeldari combinan y modifican sus naves espaciales en Mundos Astronave, gigantescos navíos vivientes capaces de acomodar la población de todo un planeta. Uno por uno comienzan a escapar de la corrupción que afecta a su imperio. Cientos de Mundos Astronave navegan hacia el mar de estrellas en busca de la relativa seguridad del vacío infinito.

La Caída de los Aeldari

Nace un nuevos dios, colapsando la civilización Aeldari al completo: Slaanesh, el Principe Oscuro, cuyos aullidos de nacimiento rasgaron el corazón del imperio dejando Caos en estado puro en su lugar. La onda de choque de la apoteosis del nuevo dios sumerge gran parte del espacio real en la disformidad. La mayoría de los Mundos Astronave Aeldari son destruidos por la explosión psíquica. Tan solo los Exoditas, los Aeldari de los Mundos Astronave más alejados y aquellos escondidos en los sub-reinos de la Telaraña logran sobrevivir. La raza Aeldari queda hecha añicos para siempre en un solo instante apocalíptico.



M32-M35 EL ASCENSO DE VECT

Un Legado Comienza

Nacido esclavo, conocido en ese momento solo como Vect, jura gobernar la Ciudad Siniestra, incluso si le lleva una eternidad hacerlo. Vect funda la Secta del Corazón Negro, la primera organización en referirse abiertamente a sí misma como Drukhari o "Aeldari Oscuros". En este momento se establecen los Trece Fundamentos de la Venganza, un intrincado código de deshonor destinado a extenderse por la sociedad de la Ciudad Siniestra en los siglos por llegar. El impacto del ascenso de Vect al poder resonará a través de la historia de Commorragh en los siguientes milenios.

La Guerra del Sol y la Luna

Las sectas solares que controlan los soles robados de la Ciudad Siniestra aumentan en poder e influencia, declarando la guerra sobre las casas nobles quieren ver Commorragh sumergida en una noche eterna. Una guerra ruge durante siglos, pero finalmente las casas nobles salen victoriosas. La Secta del Corazón Negro de Vect se transforma para convertirse en la primera y verdadera Kábala, y es el instrumento principal en la derrota final de las antiguas sectas durante la Batalla de los Siete Velos.

El Ascenso de Vect

Asdrúbal Vect lanza una serie de incursiones de castigo contra las rutas espaciales del Imperio en el Golfo de Desaderian. Siguiendo sus planes, esto desencadena un contraataque punitivo de tres Capítulos del Adeptus Astartes. Vect manipula la invasión para inutilizar las bases de poder de Arcontes aristócratas y, a continuación, toma su lugar como gobernante de la Alta Commorragh. Poco después, el portal de Desaderian es colapsado a la fuerza, lo que provoca una implosión masiva y la aniquilación de los navíos del Imperio reunidos para un segundo ataque.

M35-M41 LA ERA DEL DOLOR

La Batalla por la Brecha de Thaxar

Los Cercenados comienzan a saquear la región del espacio conocida como la Brecha Thaxar. Ven sus esfuerzos obstaculizados por los renegados adoradores del Caos quienes tienen una presencia sustancial en la región. En lugar de enfrentarse directamente a los renegados, el Arconte Ariensis se asegura de que sus enemigos llamen la atención de la Armada Imperial y el Adeptus Astartes, y se desata una guerra agotadora. Los Cercenados rondan la periferia del conflicto, historias de asesinos fantasmas y piratas xenos se propagan como el fuego mientras prueban y estudian el modo de hacer la guerra al Imperio. Finalmente, las fuerzas imperiales quedan reducidas a una sombra de su antiguo poder, recurriendo a un Exterminatus selectivo para aniquilar lo que queda de los traidores enemigos. Mientras los mundos condenados aún arden, los Cercenados descienden con todas sus fuerzas. Aniquilan las naves de la Armada Imperial supervivientes que permanecían para vigilar el espacio Thaxari, antes de proceder al pillaje y saqueo a placer.

El Don de Vect

Asdrúbal Vect engaña a su presunto rival el Arconte Kelithresh para que abra un cofre que aparentemente se le presenta como un diezmo. Sostenido precariamente en el campo del cofre se encuentra la esencia inestable de un agujero negro. Todo el reino de Keleithresh es sumergido en el bostezo de un vórtice aullante.

La Conquista Negra de Yaelindra

Yaelindra de la Lágrima Ennegrecida emplea su absoluto conocimiento de las artes de Shaimesh para envenenar a todo un mundo colmena.

Mientras la población de Tybor III se marchita dejando cáscaras secas, Yaelindra obtiene la bendición de Asdrúbal Vect. Ella opta por tomar una aguja capitel como propia en la Alta Commorragh, fundando la secta de las Lhamaea y formando un ejército de guerreros cortesanos que promuevan sus trabajos.

La Plaga de Cristal
El conocido artesano Commorrita Jalaxlar es agasajado por sus estatuas Drukhari hechas de cristal negro y de realismo increíble. Sus rivales pronto descubren que está empleando una hélice viral aislada para crear sus obras maestras de sus víctimas vivas. En la lucha por controlar este mortal virus, es accidentalmente liberado, azotando incontrolado varios distritos de la Ciudad Siniestra. La Plaga de Cristal es eventualmente contenida y empleada para crear armas por El Maleficio.

La Brecha
Vect provoca que los portales ocultos que llevan a los dominios satélite de la Telaraña sean revelados, forzándolos a abrirse y construyendo las Grandes Puertas: enormes edificios que están permanentemente protegidos por guarniciones de élite de Vect. Durante varios milenos de lucha violenta, Commorragh se expande en estas regiones una vez independientes hasta que se conviertenen parte integral de la Ciudad Siniestra. Solo el reino de Shaa-dom sigue siendo autónomo.

Guerra en la Telaraña
Una Partida de Guerra de los Mil Hijos dirige un gran ritual en la Telaraña, con las esperanzas de obtener acceso a Commorragh. En el clímax del ritual, cientos de Drukhari surgen entre sus filas desde un portal invisible, dirigidos por gráciles compañías de Arlequines. A la batalla se unen los Marines Espaciales del Caos en un contraataque. El tejido de la Telaraña se quiebra en el proceso, y la reacción resultante arroja a los combatientes a un destrozado bolsillo de la realidad de la que no se puede escapar. En Commorragh se rumorea que aún luchan allí, encerrados en un ciclo interminable de guerra y renacimiento por toda la eternidad.

La Torre de Carne
La fortaleza de los Hemónculos conocida como la Torre de Carne, una fortaleza viviente que respira, hecha de los cuerpos de aquellos que desafiaron al Cónclave de las Trece Cicatrices. El Marine Espacial renegado Fabius Bilis es tutelado en las artes oscuras dentro de sus pasillos atestados de sangre. Bilis es acompañado a la Ciudad Siniestra por Lucius el Sempiterno que es declarado por sus “anfitriones”, el Culto de Brujas de la Ira Desencadenada, un ser infinitamente entretenido dentro y fuera de la arena.

La Espada de Vect
El sub-reino de Shaa-dom crece constantemente en afluencia hasta que el Arconte El’uriaq, el autoproclamado Emperador de Shaa-dom, se declara más digno de gobernar que Asdrúbal Vect. Vect públicamente jura que todos en Shaa-dom sentirán el filo de su espada, para diversión de las famosas fuerzas de élite de El’uriaq. Tres días después, se abre una brecha en la Disformidad por encima de los reinos satélites y un acorazado de la Armada Imperial se precipita rugiendo por ella hacia el corazón de la ciudad antes de detonar su motor disforme. La fortaleza palacio de El’uriaq queda destruida. La brecha disforme permite a los Demonios invadir la ciudad, y en una sola semana el reino embrujado de Shaa-dom queda reducido a cenizas. Según se informa, Vect se permitió una leve sonrisa en el momento de su caída.

El Último Acto de Lord Korshct
El Inquisidor Lord Korsct del Ordo Xenos predice una incursión Drukhari sobre el mundo industrial de Demoisne. En el momento en que la Kábala de la Inmortalidad Negada cruza a la existencia sobre la capital de Demoisne, son todos aniquilados por una estruendosa tormenta de fuego. La ausencia de Korscht es extrañamente sentida en el informe posterior a la acción, por lo que, el complejo de la fortaleza subterránea del Lord Inquisidor es investigado. Sus restos son encontrados, extendidos finamente sobre cada una de las páginas de cada tomo oculto en su biblioteca.



Pandaimon Traicionado
El reino satélite trans-dimensional de Pandaimon se declara independiente de Commorrragh, instantáneamente se desata una gran guerra entre el Arconte Qu de la Kábala de la Espina de Hierro y la Kábala del Corazón Negro. Qu está preparado para el ataque de Vect, pero no para la traición de su propia hija, que se revela a sí misma como una de las muchas cortesanas de Vect. La guerra civil ruge durante semanas, pero finalmente el reino de Pandaimon es controlado por Vect.

Los Muertos Bailarines
La Arconte loca Thyndrak del Último Odio lanza una incursión sobre el mundo colmena de la Locura de Tamantra. Durante la dura refriega entre sus Kabalitas y el 80 de Tallarn, la Arconte Thyndrak abduce al tiránico gobernador del planeta y a su sádica familia al completo. Los desafortunados abducidos son colocados con grilletes neurales, vestidos con improbable y tortuoso refinamiento dentro de tubos de soporte vital en el techo del gran salón de baile del Arconte Thyndrak. Atrapados en una agonizante semi-vida, los nobles pueden descender hasta la pista de baile a voluntad sobre armazones de latón, su mera presencia inunda la sala con un aura de dolor y miseria que los Commorritas encuentran de lo más refrescante. No hace falta decir, que los nuevos juguetes de Thyndrak son algo inesperado, sus invitados se deleitan bailando y jugueteando con los gimoteantes humanos en mitad de las burlonas risas de sus semejantes.

La Plaga Favorecedora
Un narcisista sin igual, el Arconte Vhane Kyharc de la Miríada Negra libera un Virus Doppelganger en el planeta Phlogiston VI. Esta plaga transmórfica reescribe la biología de cada criatura viva sobre el planeta, obligándoles a cambiar su apariencia a voluntad de su conquistador alienígena.

Temer las Sombras
La Kábala del Corazón Negro ataca el mundo colmena de Kapradus, pero son repelidos de manera desastrosa por la intervención de los Titanes de la Legio Castigatum. Pocos días más tarde, el Principe Gendath, autor de la victoria de la Castigatum, es asesinado en su propio puente, golpeado hasta quedar hecho trizas en su propio tanque amniótico por horrores siseantes que se deslizaron hasta allí. Las oscuras figuras desaparecieron tras el ataque, dejando tan solo una capa de sangre medio congelada y trozos de cristacero en su huida.

Más Allá del Umbral
Asdrúbal Vect recibe un mensaje de que algo está perturbando la Puerta de Khaine. Algo ha comenzado a golpearla lentamente, a un ritmo imposible, desde el otro lado. Vect posiciona quinientos Íncubos para vigilar la sala de la Puerta como medida demoradora. Paga sumas exorbitantes para asegurar su discreción , mientras simultáneamente se asegura de que todos los contratados procedan de hermandades que han desafiado u obstaculizado sus maquinaciones en el pasado. Como medida de mayor seguridad, Vect posiciona varias de sus más arcanas y esotéricas armas, ingenios a prueba de fallos que incluyen minas de flujo temporal, los Siete Fragmentos y un espejo tri-prismático preparado para enviar cualquier cosa que se refleje en su superficie al corazón de un sol cercano.

La Cosecha de Chogros
La Kábala del Sello Roto comienza una serie de incursiones en el planeta Chogros, capturando a los Ogretes nativos para los coliseos. Cuando un regimiento del Astra Militarum llega para intervenir, el conflicto aumenta hasta un enfrentamiento a escala planetaria. Aunque luchan bien, los soldados del Imperio finalmente son derrotados. El Crucibael se atesta durante las muchas noches que siguen estos eventos ya que los Guardias capturados son obligados a luchar contra los Ogretes que intentaban salvar.

El Enemigo Más Allá
Los Íncubos que vigilan la Puerta de Khaine reportan nuevos y preocupantes progresos a Asdrúbal Vect. Acompañando a los lentos golpes incansables, la Puerta ha comenzado a vibrar a un nivel microscópico. Peor, aquellos que permanecen demasiado cerca del portal dicen haber oído voces susurrantes. Aunque no muestra señal de preocupación, Vect continúa ideando nuevos planes.

La Caza de Sombras
La Kábala de la Mirada Siniestra y el Culto de Brujas de la Ira Desatada truncan la infraestructura del mundo industrial de Durandas II empleando un bombardeo sostenido de disrupción. El Culto hace aterrizar grandes manadas de Kymeras y de Bestias Garrápodas, las bestias avanzan por las oscuras calles haciendo trizas a los defensores del planeta. Sumidos en la oscuridad, las armas y transportes desmantelados por las bombas de disrupción, los aterrorizados Astra Militarum y sus civiles a cargo se ven obligados a retroceder una y otra vez. Los supervivientes son cazados y finalmente replegados al distrito del Gran Templum en la capital de Duronda. Allí los Señores de las Bestias Drukhari envían a sus mascotas en masa, dando comienzo a una horrible masacre que tarda varios largos y sangrientos días en concluir, y de los cuales ningún humano sobrevive.

Las Guerras de la Panacea
Vect solicita a sus Arcontes una misión aparentemente imposible: “envenenar el Imperio del Hombre, y traer pruebas de la hazaña”. Lady Malys demuestra ser capaz de dicha tarea. A través de los Arlequines ha descubierto que los Tecnosacerdotes de Verdigris IX han recuperado una PCE cuyo nombre en código es la Panacea, una milagrosa cura que podría salvar billones de vidas humanas. Empleando asaltos relámpago, la Kábala de Malys, la Lengua Envenenada, atrae la atención de un Waaagh! Orko hacia el fuertemente defendido mundo forja. La flota Orka literalmente abre un socavón en las defensas de Verdigris IX, una enorme nave tras otra se estrellan en el mundo causando una inconmensurable destrucción. Mientras las oleadas de Orkos desembarcan de sus pecios, los supervivientes defensores del planeta se ven envueltos en una desesperada lucha por la supervivencia. Malys y su Kábala aterrizan en mitad del caos resultante, derribando a quienes se interponen entre ellos y su premio. Tras recuperar los planos de la Panacea de los retorcidos dedos del Gran Mekánico Orko que la había robado primero, Malys regresa a la Ciudad Siniestra, dejando Verdigris IX quemado tras su paso. Asdrúbal Vect según se dice queda impresionado por tan audaz incursión, incluso cuando Malys coloca la cura milagrosa del Imperio sobre un pedestal en su sala personal de trofeos, recibe una invitación de Vect para cenar en forma de felicitación.



La Nobleza Renacida
Descendientes de las casas nobles depuestas durante la ascensión de Vect, los Arcontes Xelian, Kraillach e Yllithian intentan un golpe de estado. Resucitan exitosamente al antiguo Arconte El’uriaq, el una vez Emperador de Shaa-dom y el último individuo que representa un reto genuino a la supremacía de Vect. Aunque sus planes van horriblemente mal, conducen a la Ciudad Siniestra a un periodo de conflicto como no se ha visto otro en miles de años. Como resultado de sus acciones, una poderosa disyunción demoníaca sacude los mismos cimientos de Commorragh y obliga al mismo Asdrúbal Vect a tomar una acción drástica por temor a que su ciudad desaparezca al completo para siempre.

La Larga Medianoche
El Último Odio arrasa el mundo colmena de Persya en un asedio de seis ciclos de duración, empleando tecnologías arcanas para sumir en la oscuridad a sus colmenas principales y enviar Mandrágoras y Ur-Ghuls a sus límites. Muchos de los trabajadores de la colmena se vuelven locos de puro terror, pero sin embargo son traídos de vuelta a Commorragh. Se supone que durante el asedio, Kheradruakh el Decapitador selecciona algo sin precedentes, siete cráneos valiosos para su guarida macabra.

La Guerra de las Revelaciones Oscuras
Las fuerzas T’au defendiendo Vigos contra el imparable poder de la Flota Enjambre Kraken toman la fatal decisión de asociarse con Urien Rakarth. A pesar de las victorias iniciales junto a sus retorcidos aliados, los T’au pronto se alarman por las demandas de Rakarth que exige que participen en cada vez más costosos “intercambios culturales”. Finalmente deciden contraatacar cuando convierte a guerreros T’au en monstruosos Grotescos y comienza a demandar un tributo de sus sagrados Etéreos. Los T’au reúnen sus reservas del mundo de Rubikon, aunque cuando van a dar el golpe encuentran que la flota de Rakarth ya se ha marchado, habiendo dejado solo hologramas y sensores fantasma a su marcha. Asustadas llamadas de auxilio comienzan a llegar desde el indefenso Rubikon pocas horas después. Estos informes hablan sobre retorcidos invasores pálidos que se hacen llamar los Profetas de la Carne. Sin embargo, es demasiado tarde para una respuesta de las lamentablemente superadas fuerzas T’au, que tan solo pueden oír los angustiosos gritos de muerte de su mundo.

La Perdición de Commorragh
Tras ser derrotada por Lelith Hesperax en el Crucibael, la Aeldari conocida como Yvraine atraviesa el velo de la muerte para renacer como la Emisaria de Ynnead, el Dios de los Muertos. Su violenta apoteosis lanza y libera a los combatientes alienígenas de la arena sobre los espectadores. Aprovechando la anarquía resultante, Asdrúval Vect se esfuma entre las sombras.

La Puerta Abierta
La posesión de Yvraine por el macabro dios Ynnead hace temblar a la Ciudad Siniestra al completo. La energía psíquica se derrama incontrolablemente desde ella, provocando un terremoto hiperespacial. Millones mueren solo en la primera onda de choque, y mientras las ondas expansivas continúan, la Puerta de Khaine, que había aguantado durante milenios, se abrió violentamente. Durante meses las entidades demoníacas atraviesan a través de la brecha, devorando vorazmente las almas Drukhari mientras avanzan. A pesar de los intentos desesperados de los nobles de Commorragh para detener la marea de Demonios, Asdrúbal Vect está misteriosamente ausente. Solo cuando los guerreros y los ejércitos de esclavos de la Ciudad Siniestra alcanzan el punto de ruptura de la invasión, es cuando el Señor Supremo finalmente se desvela. Vect llama a los Íncubos, citando pactos y deudas de antaño, y los guardaespaldas de todos los Arcontes presentes en Commorragh son retirados de sus funciones para luchar contra los Demonios. Angustiosa batalla tras batalla, los

Íncubos, junto con otra miríada de guerreros, acorralan a los demonios en el sub-reino que contiene la grieta que fue la Puerta de Khaine. Este sub-reino es separado del resto de Commorragh, zambullido en un abismo inferior que vendrá a ser conocido como el Abismo del Infortunio. Pero los Demonios continúan viniendo, alzándose desde el inmenso acceso creado dentro de Commorragh. Más de las sub-dimensiones de la Ciudad Siniestra se precipitan dentro del Abismo y ejércitos de guerreros y esclavos con ellas, en un intento de mantener a las entidades del Caos lejos de alcanzar de nuevo el corazón de Commorragh.

M41 LA ERA DE LA MUSA VIVIENTE

El Festín a la Espera

La incursión del Caos que había asaltado la Ciudad Siniestra también se sintió a través de la galaxia mientras la Gran Grieta se abría. Una onda que se extiende a lo largo de todo el espacio real y la Telaraña, destrozando innumerables portales y puertas que llevan hacia y desde Commorragh. Se dislocan secciones enteras de la dimensión laberíntica, y a través de las fracturas en el plano intersticial consiguen acceder más Demonios. Mientras tanto, el Imperio del Hombre es biseccionado por las fauces de la Disformidad, y una mitad, el Imperio Nihilus, se hunde en la sombra, con su capacidad para viajar y comunicarse entre sistemas casi perdidos. Cada mundo se encuentra aislado en la oscuridad cuando los sirvientes de los Dioses del Caos comienzan sus campañas de matanza. Los observadores en Commorragh ven que estos mundos están listos para el saqueo, pero primero deben lidiar con las catástrofes en la Telaraña y la Ciudad Siniestra. Esas incursiones que son lanzadas en el Imperio Nihilus, aunque brutales, son solo una fracción del terrorífico potencial Drukhari.

El Asesinato de Vect

Con cada guardaespaldas Íncubo en Commorragh desplegado para hacer frente a la oleada de Demonios, las largas luchas y rivalidades entre la élite de la Ciudad Siniestra desencadenan una matanza. Los asesinatos se convirtieron en algo común, y la amenaza de una guerra civil se aproxima cada vez más. Justo cuando los habitantes de Commorragh parecían dispuestos a destruirse unos a otros y a hacer trizas su ciudad, lo imposible sucede. El propio Asdrúbal Vect es asesinado, muerto por Mandrágoras al servicio de un señor desconocido. Además, cada receptáculo que contiene un fragmento de la esencia del Supremo Señor es destruido simultáneamente, asegurándose de que no pueda ser resucitado por los Hemónculos. El conflicto que ha arrasado la Ciudad Siniestra es rápidamente reemplazado por una calma incómoda mientras cada Commorrita evalúa sus alianzas. Si Vect puede ser asesinado, entonces, ¿quién entre los Drukhari puede asegurar su propia supervivencia?

El Gran Despertar

Los Arlequines del Camino Velado preparan un despertar para Vect en el Nhexus, la arena del Culto de Brujas de la Espada Maldita. Muchos comienzan a sospechar que fue la Espada Maldita quien orquestó la muerte del Señor Supremo, otros sospechan de la mano de Lady Malys, porque ella y su Kábala de la Lengua Envenenada se han retirado de Commorragh a las rotas vías de la Telaraña. Sin embargo, el Gran Despertar atrae grandes números de ambos bandos, aquellos leales a Vect y aquellos que vienen a regodearse antes de comenzar la guerra para dividirse sus territorios. En el clímax de los procedimientos, la arena está saturada con potentes alucinógenos, y los Arlequines desatan su furia al completo entre los Arcontes que han venido. Uniéndose a la refriega del lado de la Senda Velada están las brujas de la Espada Maldita, así como los Profetas de la Carne y guerreros de la misma Kábala de Vect. La sangre de los Arcontes fluye en grandes ríos y en mitad de gritos de agonía y terror, Asdrúbal Vect se alza en el centro de la arena, la forma de su cuerpo es perfecta y sus ojos están llenos de ira. Cuando la matanza finaliza, aquellos Arcontes que han permanecidos fieles a Vect son resucitados por los Profetas de la Carne, al igual que algunos de sus enemigos, aunque ellos son rehechos como monstruosidades retorcidas cuyo único propósito es servir al Supremo Señor con su sufrimiento. Habiendo eliminado los peldaños más altos de Commorragh, la posición de Vect se vuelve irrefutable, y se declara a sí mismo una Musa Oscura viviente.

El Precio de la Belleza

Una enorme incursión en el mundo colmena Vorgan en el Imperium Nihilus regresa a Commorragh con cientos de miles de cautivos. Estudiando a los especímenes aún vivos, los Hemónculos del Maleficio identifican a la población esclava como huésped de una Secta Genestealer. Los Híbridos son separados y forzados a un crecimiento completo con aceleradores, causando que las mutaciones durmientes florezcan en su carne. Una vez hecho esto, se corre la voz, y una tendencia se pone de moda por la que los desarrollos alienígenas son cosechados y engarzados en los cuerpos de las élites Drukhari por las que pagan altos precios. Los Vorgani, como estos bellos individuos vienen a ser conocidos, forman estrechas camarillas en la Alta Commorragh en las cuales revelan sus aumentos. Además, desarrollan una obsesión colectiva con Lethidia, el planeta infestado de Tiránidos que ha sido traído a la Telaraña y aún orbita la Ciudad Siniestra.

Las Diademas de Obsidiana

Una oscura substancia cristalina es encontrada durante las incursiones en los mundos de Necrones y Adeptus Mechanicus. Entre los subterráneos de los Cónclaves pronto se descubre que este material puede ser usado para repeler entidades demoníacas. Tras esto más incursiones son lanzadas contra planetas Necrones y del Adeptus Mechanicus, la piedra negra saqueada es colocada al rededor del siempre creciente Abismo del Infortunio. Los cautivos de estas incursiones también son llevados al Abismo, donde sus muertes agonizantes alimentan las almas Drukhari.



Trono Torturado

Siguiendo a las aparentes abducciones de varios miembros de la Guardia Custodia, los Inquisidores del Ordo Xenos persiguen al Cónclave de la Espiral Retorcida hasta una luna errante en la profundidad del vacío interestelar. Las esperanzas de capturar a su presa pronto se desvanecen, pero en la superficie baldía de la luna, los Inquisidores encuentran lo que parece ser un simulacro del Trono Dorado, cubierto en sangre y vísceras. Justo cuando van a enviar el informe de su descubrimiento, la Espiral Retorcida aparece para masacrar a los agentes imperiales.

Unidos por el Odio

Un gran número de los Asuryani de los Mundos Astronave, junto con muchos Arlequines y moradores de la Ciudad Siniestra, se unen tras Yvraine ya que busca la destrucción de La Sedienta. Es la primera vez en milenios que tales vínculos militares han existido en la fracturada raza Aeldari. Aunque no todos comparten la visión de la Emisaria de Ynnead. En su espira palaciega en la Alta Commorragh, el Señor Supremo y Musa Viviente Asdrúbal Vect planea terminar con la profeta Renacida...



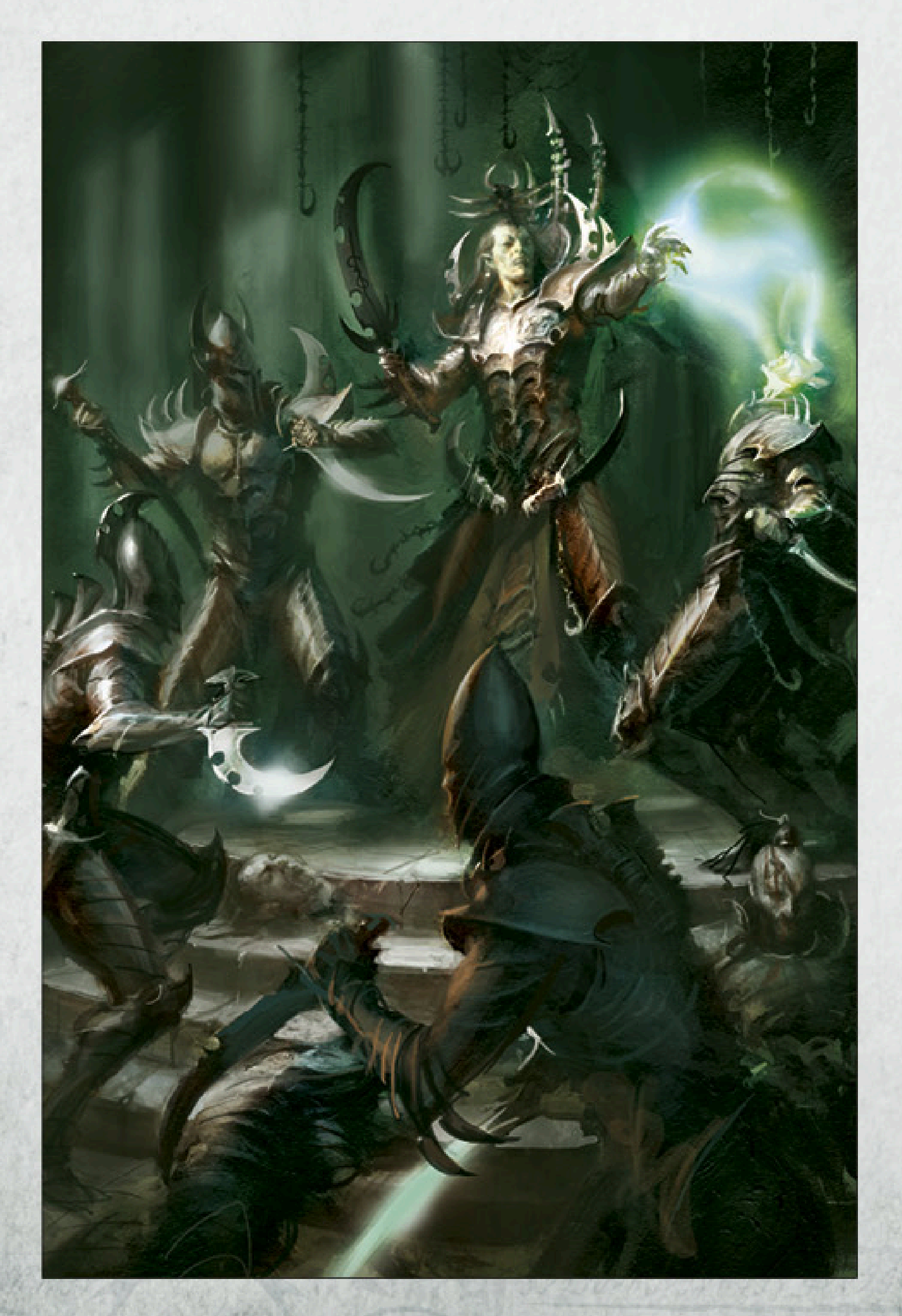
Aquellos que batallan con los Drukhari y son capturados vivos se enfrentan a un destino mucho peor que la muerte. Son enganchados o empalados en los cascos de los incursores y llevados a Commorragh, donde son arrojados a los pozos de esclavos, empujados a las arenas o, para los más desafortunados, llevados a los suburbios en las profundidades de la Ciudad Siniestra. En manos de los Hemónculos, entran en una eternidad de tortura y experimentación donde incluso ni la muerte les puede proporcionar una escapatoria.



ARCONTES

Los Arcontes de las Kábalas Drukhari son los verdaderos monarcas de Commorragh. Se encuentran en la cúspide de la pirámide, la cima de la jerarquía que controla su dominio crepuscular. Cada uno posee influencia suficiente para colapsar porciones del espacio real, forzar una Cruzada Imperial o secuestrar las poblaciones de planetas enteros. Aunque el Señor de una Kábala es siempre un terrorífico oponente en batalla, han llegado a su alta posición no solo mediante su habilidad en las artes de la guerra o la brutal represión de los débiles, sino a través de surgir victorioso constantemente en la más retorcida disputa de todas, el juego de intrigas en el corazón de la Ciudad Siniestra, a veces conocido como el thyllian *ai-kelethkhril*, o 'senda de esquirlas'. Solo los más ingeniosos sobreviven lo suficiente para despejar su camino a la cima.

Tanto en palabra como obra, cada Arconte es tan venenoso como una serpiente, su mente es tan laberíntica como las zonas más alejadas de la Telaraña. Tales rasgos son necesarios de hecho para hacerse a sí mismo un objetivo prominente para sentarse en la cima del poder. Aunque los Arcontes son megalómanos engreídos seguros de su propia superioridad, solo podrán conservar su señorío durante el tiempo que pueda repeler los golpes contra él y los intentos de asesinato de sus rivales y lugartenientes Dracontes. Colocar un solo pie de manera incorrecta en los más altos escalones de la Ciudad Siniestra inevitablemente conduce a una caída fatal. Por todo ello, los Arcontes tienen una asombrosa habilidad para predecir los planes de otros, y tener un frío deleite en volver las trampas que se le tienden contra aquellos que las tendieron.



A pesar de las elaboradas redes de alianzas dentro de la Ciudad Siniestra, los Señores de las Kábalas disponen anillos de espías alrededor de aquellos que buscan derribar en el juego mortal. La ambición sin límite de los subordinados mantiene su paranoia afilada como una navaja, y por lo tanto es en el negocio de la traición donde el Arconte realmente destaca. Sus estrategias se extienden a lo largo de los milenios, tramas dentro de tramas corren mientras los planes de hace siglos finalmente llegan a dar fruto. Algunos de los Señores del Crepúsculo, que gobiernan desde las más altas agujas de Commorragh, incluso afirman haber alcanzado sus tronos en los tiempos anteriores a la caída. Estos viejos Arcontes miran al resto de su raza como a chiquillos que pelean, y no toleran las banalidades. Una sola sílaba fuera de lugar podrá atraer la mortal ira del Arconte, y en cuestiones de jerarquía de Kábala, los Arcontes buscarán las soluciones que funcionen en detrimento de las demás opiniones vengan de donde vengan.



'¿Crees que puedes desafiarme, patético humano? ¿Yo, perdición de imperios, el padre del dolor? Permíteme que te eduque, necesito una nueva mascota…'

-Arconte K'shaic, Kábala del Loto Afilado

Deleitarse en las profundidades del abismo tiene un precio. A través de los años en los cuales han desgarrado su camino hacia arriba en el precipicio del poder, los Arcontes de los Drukhari se han convertido en algo demasiado sobrenatural. Se han alimentado del dolor de otros durante tanto tiempo que solamente las verdaderas atrocidades les revigorizan. Los Arcontes habitualmente dirigen incursiones a escala planetaria, ya que beber de la atrocidad a gran escala es la única manera en la que pueden rejuvenecer apropiadamente. Miles de esclavos son sacrificados ante los Arcontes más viejos cada noche, y esto aún puede no ser suficiente para poder garantizarles aspecto juvenil. Por tanto, los Arcontes más viejos a veces cubren sus rostros cruzados de venas negras con máscaras, algunas estilizadas y bellas, otras hechas de las desolladas caras de sus rivales cuyos planes no eran tan fáciles de llevar a cabo como a ellos les gustaba pensar.

Antes de ir a la batalla, un Arconte visitará su museo armamentístico, saboreando el proceso de selección mientras elige entre las más arcanas y letales de todas las tecnologías de Commorragh. Algunos Arcontes escogen un surtido distinto de armamento para cada combate, disfrutando de la gran variedad a su disposición. Otros han empleado las mismas herramientas de muerte durante años, décadas o incluso siglos, y continuamente encuentran nuevos modos de producir sufrimiento con sus instrumentos favoritos. Una de tales armas, el marchitador, es una de las preferidas de muchos Arcontes, evapora los fluidos internos de aquellos a los que rebana, provocando que su carne se seque hasta convertirse en polvo de la más espectacular de las maneras. Otras, más esotéricas son también portadas por los Arcontes, como las sobrenaturales trampas de almas, los agonizadores con forma de látigo y los campos de fuerza que rodean a su portador entre zarcillos de oscuridad.

Así provisto, el Arconte camina con arrogancia hacia el campo de batalla, mirando a sus enemigos con un desprecio absoluto. Sus más afamados siervos y mascotas, cada uno especializado en otorgar el don de la muerte a su propia manera, acompañan al Arconte, masacrando a aquellos que se dirigen directamente contra su señor. Incluso el menor de los Arcontes de una Kábala puede moverse como el viento, pareciendo desaparecer de la vista para volver a aparecer solo cuando su espada ha hecho su sangriento trabajo. Pocos guerreros mortales han puesto sus ojos en un Arconte y los mantienen en sus propias cuencas.

CORTE DEL ARCONTE

Los Arcontes se rodean de una camarilla de siervos favorecidos y guardaespaldas. Dependiendo de la personalidad del señor Kabalita, estos podrán ser tan variados como las herramientas en sus cámaras de tortura. Sin embargo, ciertos tipos de criaturas se han probado como eminentemente útiles para los Arcontes, y son vistas frecuentemente tanto en la Ciudad Siniestra y como en el campo de batalla.

MEDUSAS

Las huestes de extrañas criaturas de la Telaraña, conocidas como Medusas, son esclavas portadoras de visores que los Arcontes emplean para tomar registro de las turbulentas emociones del campo de batalla. Estos parásitos altamente empáticos parecen una agrupación de cerebros y espinas dorsales uno sobre otro, flotando en el éter como las medusas de mar, alimentándose de las ensoñaciones y las pesadillas. Las Medusas pueden encerrarse en un anfitrión que merodee por sus dominios, absorbiendo sus emociones directamente y obteniendo una mezquina forma para moverse en el espacio real. Aunque cruzar la mirada con el anfitrión de una Medusa puede causar una hemorragia emocional instantánea, estas criaturas híbridas son muy valiosas en Commorragh, porque pueden absorber y almacenar los sentimientos extremos. Consumir uno de los frutos neuronales de una Medusa devuelve todas las anárquicas emociones vividas en una incursión como si estuviesen ocurriendo allí mismo.



LHAMAEANAS

El séquito de un Arconte puede tomar muchas formas extrañas, sus miembros pueden ser tan variados como mortales, pero la misteriosa hermandad de las Lhilitu es ansiada sobre las demás por sus habilidades en la creación y administración de venenos. Descendientes directas de la Secta de las Lhamaea, han obtenido su conocimiento de Shaimesh, Padre de los Venenos, que prepara las más potentes toxinas empleadas en la sociedad Drukhari. Estas venenosas creaciones son empleadas en los enemigos del Arconte bien dentro de la Ciudad Siniestra o bien en el espacio real, siendo los resultados igualmente horribles. Un mero rasguño de la espada shaimeshi de una Lhamaeana puede causar que la carne de la víctima se devore a sí misma, que su cerebro crezca hasta explotar su cráneo, o que su sangre se convierta en un ácido que disolverá huesos y órganos internos. Se dice que incluso un beso tirado en el aire por una Lhamaeana puede matar en segundos.

SSLYZ

La mayoría de los Drukhari son unos dudosos guardaespaldas dada su tendencia natural a la traición y a su insaciable egoísmo. Los Arcontes por tanto a menudo emplean a los más confiables mercenarios alienígenas que habitan Commorragh para protegerse de los inevitables intentos de derrocarlos. Aunque estos guardaespaldas proceden de todos los rincones de la galaxia, los favoritos entre ellos son los Sslyz, enormes guerreros demoníacos con cuerpo de serpiente cuya raza sucumbió a las tentaciones del exceso desenfrenado hace milenios. Disponiendo de dos pares de brazos, los mercenarios Sslyz llevan suficientes pistolas y espadas como para deshacerse de cualquier asesino o supuesto usurpador, y su insensibilidad al dolor les hace resistentes a entregar secretos si fuesen capturados por uno de los rivales de su señor. Pero la mayor de sus ventajas radica en sus rápidos reflejos, que les permiten abalanzarse sobre cualquier ataque que tuviera como objetivo a su señor.



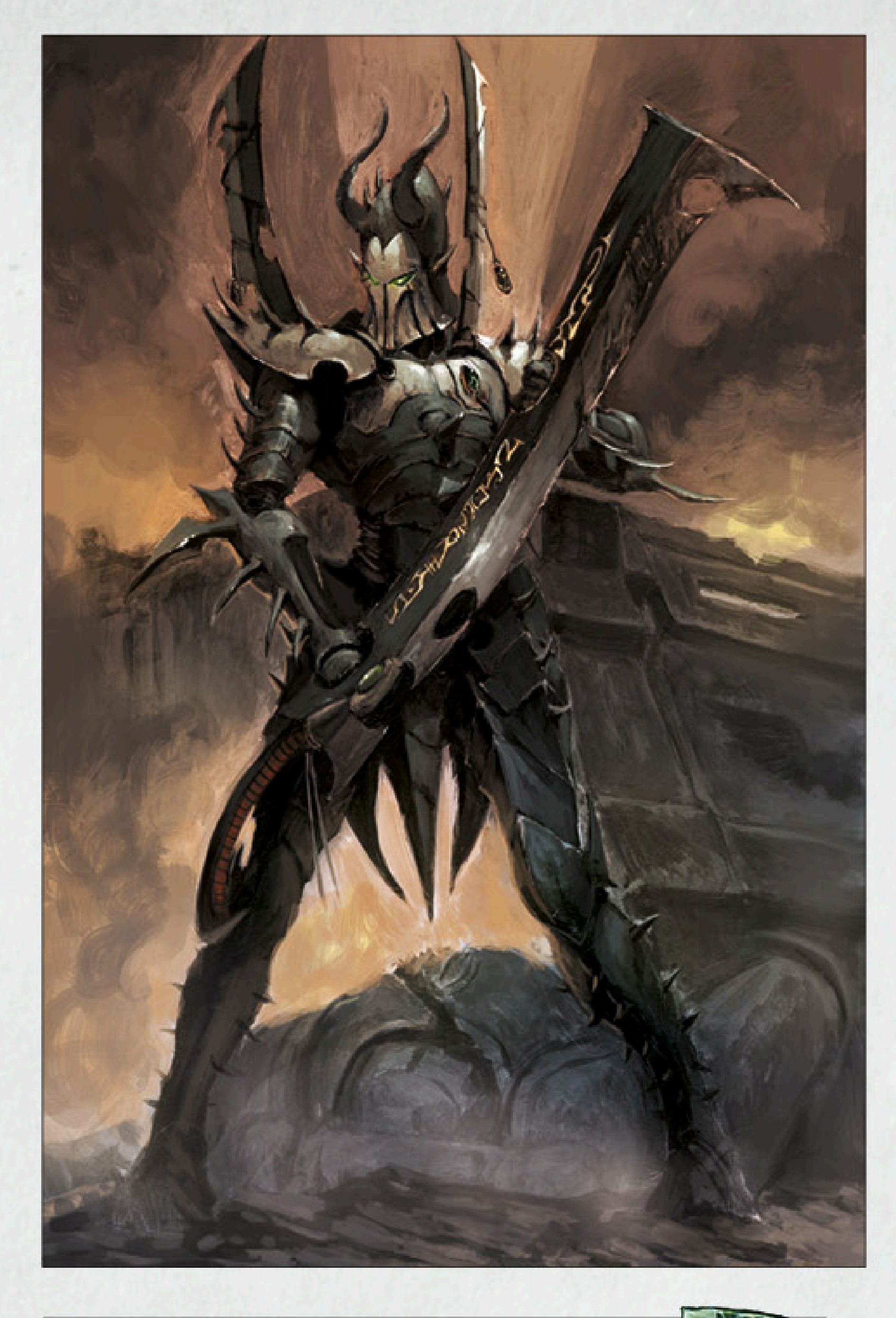


UR-CRÓFAGOS

Los Arcontes mantienen toda clase de mortales criaturas alienígenas en sus cortes, desde los Haemovoros con forma de gusano a los grandes Shaderavenos, cuyos graznidos vuelven loco a aquellos que los escuchan. A pesar de las innumerables especies de atávicas bestias sanguinarias que merodean Commorragh, quizá la más espantosa de todas es el Ur-Crófago, un ciego pero ágil troglodita que mora en los laberínticos zigurats de Shaa-dom. Una vez estos horrores famélicos han olido a su presa con su fila de temblorosos agujeros olfativos, no hay escapatoria de la violencia que sigue. Los Ur-Crófagos son habitualmente empleados por la alta sociedad para funciones de entretenimiento, donde un Arconte permitirá a sus mascotas capturar a un rival de un modo espantoso. Aquellos que provocan las heridas más brutales son recompensados por sus dueños siendo llevados al espacio real, donde pueden deleitarse con nuevas clases de carne.

ÍNCUBOS

Los Íncubos son una orden de Drukhari que se perfeccionan para la guerra y solo para la guerra. Guerreros del más alto calibre, dedicados a perfeccionar el golpe letal. Pese a su naturaleza ascética, no hay ni un ápice de virtud en sus almas manchadas de sangre, pues su deseo de alcanzar la perfección en cada aspecto de su existencia responde solo a su verdadero objetivo de matar tan a menudo como sea posible.



Todo en un Íncubo destinado para la guerra transmite la amenaza. Sus armaduras de placas están llenas de pinchos de pies a cabeza, y sus cascos con cuernos están coronados por un par de grandes cuchillas a ambos lados de la cabeza. El Íncubo camina con la seguridad de un dientes de sable acechando a su presa, sin hacer el menor ruido pese a las formidables protecciones que lleva puestas, ya que estas han sido perfectamente diseñadas para no entorpecer en lo más mínimo su destreza. Las placas ornamentadas se deslizan unas sobre otras suaves como la seda cuando el Íncubo se dispone a atacar, aunque son tan rígidas como la ceramita cuando son golpeadas por una espada o un haz de energía.

Siendo mercenarios, los Íncubos lucharán por cualquiera en cualquier momento, e incluso impartirán sus habilidades a aquellos que demuestren ser dignos. Sus imponentes templos de obsidiana, cada uno regido por un Jerarca, están siempre atestados de clientes y aspirantes ansiosos de iniciarse ellos mismos en las artes del asesinato. Mediante un largo y sangriento periodo de prácticas, los más fuertes son capaces de aprender y prosperar, mientras que los débiles son liquidados, y sus cuerpos quemados como ofrenda a la estatua forjada en hierro de Khaine que se encuentra en el corazón de cada templo. El único camino conocido para entrar en la orden es derrotar a un Íncubo y reclamar su armadura. Si un aspirante vive lo suficiente como para cometer este asesinato dará comienzo su periodo final de entrenamiento. Al iniciado se le da una única y malévola tarea: matar a un Guerrero Especialista Asuryani en combate singular, romper su preciada joya espiritual y regresar con ella al Jerarca. Solo cuando se completa esta tarea el iniciado puede ser investido como Íncubo completamente. La joya espiritual es entonces reforjada para crear un artefacto de tortura psíquica llamado Martirizador y este montado en el pecho del Íncubo, donde exuda un aura de terror y malicia que penetra las mentes de incluso los enemigos más intrépidos.

Los Íncubos llevan un estilo de vida rigurosamente disciplinado; algunos rumores incluso aseguran que se puede confiar en su palabra. Son muy valorados como guardaespaldas y tropas de choque, y sienten una especie de gélido placer al poner en práctica sus habilidades asesinas en tiempos de guerra. Sus servicios son a menudo buscados por aquellos que moran en la Ciudad Siniestra, y nunca están faltos de oportunidades de llevar a cabo sus mortales negocios en el espacio real. Cuando sus servicios son puestos en práctica en el campo de batalla, cargan a la cabeza del asalto, abriéndose paso a través de las líneas enemigas dejando un rastro sangriento de extremidades cercenadas y torsos mutilados. Alternativamente, un señor de la guerra Drukhari particularmente rico puede mantener a sus Íncubos en la retaguardia como guardaespaldas, aunque los mercenarios deberán ser generosamente compensados por retrasar su violento desenfreno.

A pesar de su destreza como duelistas, hasta los Íncubos desdeñan una lucha justa, y se concentrarán únicamente en matar de la forma mas eficiente posible. Aunque son entrenados en múltiples formas de combate, sus armas predilectas son unas enormes armas de energía a las que llaman espadones. Su estilo marcial con estas gigantescas espadas les permite atacar rápidamente desde varios ángulos, asestando golpes de gracia capaces de penetrar el blindaje tanto de bestias monstruosas como el de vehículos pesados.

ESPADONES

Un espadón es una obra maestra de equilibrio y forma, considerado por los Íncubos como su única y verdadera arma. Capaz de ser blandido con una mano o con ambas, este arma es increíblemente ligera para su tamaño y puede ser balanceada en estrechos y controlados arcos con la misma facilidad que en amplios barridos. La propia hoja está envuelta en energía oscura que separa las moléculas de toda materia por la que pase, cortando armadura, carne y hueso con elegante brutalidad. A los líderes de los Íncubos se les conoce como Duelistas por sus inigualables habilidades con el espadón. Cada templo tiene un ritual diferente para elegir a un Duelista, pero todos implican demostrar una maestría absoluta con el arma ritual. En el templo del Odio Desnudo aquellos que se vayan a convertir en líder deben derrotar primero a un Duelista titular en combate singular. Entonces deberán demostrar su habilidad desollando al perdedor con cuatro tajos o menos. Si fallan será a ellos a los que se les arranque la piel usando su propio espadón.

DRAZHAR

SEÑOR DE LAS ESPADAS

Incluso entre las aisladas filas de los Íncubos, el enigmático Drazhar permanece como un misterio. Todo lo que se conoce sobre sus orígenes es que entró en el Gran Santuario de los Íncubos inesperada y espontáneamente, ataviado con la armadura segmentada de un miembro veterano del credo Íncubo. Se abrió camino al santuario interior, dejando a aquellos que intentaron detenerlo aferrándose a sus muñones sangrantes mientras sus espadas entrechocaban con las baldosas, y saludó al entronado Jerarca con un desafío. Enfurecido por el desprecio de este nuevo advenedizo por el protocolo apropiado, el Jerarca se alzó de su trono, entrando en el círculo de duelos iluminado por las velas y adoptó una postura beligerante. La certeza de superioridad del Jerarca pronto se esfumó cuando el contendiente entró en acción moviéndose como un borrón, desplazándose tan rápido que era difícil seguirlo a la luz de las velas de sebo. El duelo apenas duró unos minutos, tras los cuales el recién llegado tenía un pie sobre el cuerpo desmembrado del Jerarca. Según las normas el contendiente tenía derecho a tomar el trono, pero en vez de eso Drazhar sencillamente limpió su espada e hizo el amago de un sencillo golpe con ella.



La misteriosa aparición de Drazhar dio pie a muchas y locas teorías y preguntas sin respuesta. Tras semanas de rumores y cuchicheos, se confirmó que ninguno de los santuarios Íncubos a lo largo y ancho de Commorragh habían oído jamás de Drazhar o reconocido su único y antiguo equipo de combate. Algunos dicen que es Arha, el mítico Padre Oscuro de los Íncubos encarnado, otros que su armadura esta llena con nada más que el polvo de sus huesos. Lo que pronto pudo ser confirmado sin lugar a duda fue que no importaba la maestría del contendiente, Drazhar siempre salía victorioso de sus duelos. Aunque nunca había mostrado inclinación alguna por tomar la posición de Jerarca o Duelista, sus despiadadas habilidades en las artes de batalla de los Íncubos no tenían parangón. Así que Drazhar ocupa el puesto de Ejecutor, el campeón de esta orden, la letalidad personificada.

A pesar de que Drazhar se ha convertido en una parte integral del Gran Santuario desde su dramática aparición, es por todos conocido que jamás habla, se quita el yelmo, ni siquiera come o duerme. Incluso el nombre Drazhar es ceremonial, cuyo significado es “espada viviente”. Lo más que puede ser esperado de Drazhar a modo de conversación es un ocasional asentimiento o ladeo de su cabeza, y solo los más veteranos Íncubos son tratados con estas escasas cortesías. Los señores del resto de santuarios Íncubos tratan al Señor de las Espadas con extrema suspicacia, porque a pesar de su reverenciada posición cada uno de ellos fue una vez un guerrero menor, con fallos y mortal. Aunque sus nombres originales e identidades han quedado muy atrás, una pequeña llama de ambición sigue prendiendo en sus negros corazones. Drazhar es el único que permanece incorruptible de cualquier emoción u orgullo. Su mera existencia es para matar, ni más ni menos.

A pesar de cualquier sospecha que pueda tenerse en contra de Drazhar, en él el Ideal Incubo de perfecta violencia esta exquisitamente personificada. Cada uno de sus golpes ejemplifica los dogmas de su orden, y cada vida que reclama sirve como una horripilante liturgia de su hermandad oscura. Aquellos Íncubos que luchan en presencia de Drazhar dejan de lado su velada envidia, y son dirigidos por su incuestionable habilidad que expande sus habilidades marciales. Drazhar siempre se convierte en el centro de la matanza en el campo de batalla, la calma en el centro de la tormenta de una bella violencia promulgada.

Más alto y ágil incluso que el resto de los Íncubos, Drazhar posee una mortal velocidad como la de la mantis, y golpea sombríamente con una filigrana de sus espadones compuestos contra cualquiera que alza un arma en su dirección. Posee una habilidad sobrenatural para moverse como el rayo, lanzándose a través de la más caótica de las peleas para tumbar de un tajo al enemigo elegido antes de que su espada pueda asestar un golpe o apretar el gatillo. Aquellos escogidos por Drazhar como presas tienen pocas opciones además de encomendarse a los dioses a los que adoren, porque una vez señalado por el Señor de las Espadas solo se disponen de unos segundos de vida.

Drazhar es uno de los poquísimos Commorritas cuyas atrocidades son ampliamente admiradas dentro de la Ciudad Siniestra. Las acciones de este enigmático espadachín son a menudo contadas, particularmente por aquellos Drukhari que se han asegurado sus servicios en una incursión en el espacio real. Hay incontables historias de sus macabros actos, como aquella vez que personalmente despedazó a todos los defensores imperiales en los capiteles de la Colmena Tarson, o cuando él solo despacho a un trío de Guardias Custodios en cuerpo a cuerpo.

'Aunque su aptitud para el asesinato es legendaria, mi interés en Drazhar está en otro lado. Ninguno de los Drukhari cuyas mentes he visto saben lo que es o de dónde vino. Pero ellos le temen, y con razón. Sospecho que incluso el poderoso Vect cuestiona de qué es capaz este verdugo silencioso. ¿Podría ser cierto que su armadura esta llena de polvo, como la de mis propios hermanos malditos? y si es así, ¿hay alguna manera de que pueda doblegarlo a mi voluntad? Debo ser paciente a este respecto, pero el tiempo dirá.'

- Ahzek Ahriman, Gran Hechicero de los Mil Hijos

GUERREROS DE LA KÁBALA

Los Guerreros de la Kábala forman el latente corazón de cada fuerza de ataque de los Drukhari. Son los más crueles y voraces de su casta, hambrientos de poder y sedientos del sufrimiento de los demás. Cada uno de estos guerreros se ha labrado una siniestra reputación en los devastados salones y galerías de la Alta Commorragh, y ha demostrado una y otra vez ser un combatiente despiadado. Cuanto más salvaje e implacable es un guerrero, más posibilidades tendrá de avanzar en su Kábala. Después de todo, para progresar en el entorno de conflicto constante que domina la Ciudad Siniestra hace falta ser un asesino nato; y aun así, pocos son los elegidos que llegan a disfrutar del privilegio de participar en incursiones al espacio real, atacando mundos férreamente defendidos y volviendo a Commorragh con el botín de prisioneros que las Kábalas necesitan para sobrevivir.

Los Drukhari con mayor habilidad marcial de cada sector son seleccionados para convertirse en Guerreros de la Kábala. Ya se trate de varones o mujeres, siempre son más atléticos, más altos, más fuertes y de temperamento más violento que sus conciudadanos. Cuando van a la guerra utilizan sofisticadas armaduras de placas segmentadas. Para vestirse con ellas siguen largos e innecesariamente dolorosos rituales, orientados a programar su mente para que se centre únicamente en asesinar a sus enemigos. La mayor parte de la armadura se agarra al cuerpo mediante largos ganchos y púas metálicas que penetran profundamente la carne del portador hasta tocar sus centros nerviosos, a fin de agudizar sus sentidos con las constantes punzadas de dolor, pues no es otra cosa que el dolor lo que da su energía a los Guerreros de la Kábala: tanto el que infligen a sus enemigos, como el que padecen ellos mismos; y cuanto más agónico sea dicho dolor, mejor.

Para este fin , los Guerreros de la Kábala van equipados con toda una serie de armas exóticas y terribles. Las más comunes son los rifles cristalinos, de largos y elegantes cañones que disparan nubes de cortantes astillas cristalinas, impregnadas con un amplio espectro de hipertoxinas a cual más virulenta. Un rifle cristalino tarda varios segundos de atroz agonía en matar a su víctima, varios segundos que son disfrutados por el portador como si fuera un experto en vinos paladeando un caldo de excepcional calidad.

Aunque los venenos destilados del rifle cristalino pueden abatir incluso a los mayores bio-terrores de las Flotas Enjambre Tiránidas, son prácticamente inútiles contra los vehículos enemigos. Para dichos menesteres las escuadras de Guerreros de la Kábala suelen llevar armas como el bláster, capaz de destruir un Rhino con un único golpe de gatillo.

Aunque todos los Guerreros de la Kábala son combatientes expertos en el cuerpo a cuerpo, pocos tienen el estatus o la influencia necesaria para asegurar la regeneración de sus cuerpos por parte de los Hemónculos. Por ello, los Guerreros de la Kábala suelen preferir el armamento pesado que les permita eliminar a sus enemigos a gran distancia. Los visores de precisión de sus cañones cristalinos y lanzas oscuras no solo mejoran la precisión de disparo, sino que permiten al tirador disfrutar de la agonía de la víctima cuando esta recibe el impacto del proyectil. A menudo usan dispositivos nemotécnicos para grabar dichos momentos en holovídeos, que reproducen tras la batalla para despertar la envidia de sus camaradas.

Cada escuadra de Guerreros de la Kábala es liderada por un Alástor, que suele ser el miembro más veterano del grupo. Los Alástor no solo son experimentados incursores del espacio real, sino también Kabalitas que han iniciado a muchos otros Guerreros de la Kábala en los misterios violentos de su secta. Aunque su experiencia no engendra ni una pizca de lealtad por parte de sus competitivos subordinados, en el campo de batalla sus órdenes se obedecen al dedillo, pues se les considera maestros en el arte de la guerra.



ARMAS CRISTALINAS

Junto al rifle cristalino, que se puede encontrar en cualquier lugar desde los suburbios a las altas esferas de Commorragh, hay muchos otros modelos de armas que utilizan el mismo pulso electro-magnético para disparar astillas cristalinas impregnadas de neurotoxinas. La pistola cristalina es una elegante arma secundaria con la misma letal potencia de fuego que el rifle, y es la preferida tanto de asesinos como de luchadores callejeros. La carabina cristalina dispara con una implacable cadencia de fuego, y mantiene un peso lo bastante ligero como para ser usada al moverse a velocidades vertiginosas, lo que la hace el arma favorita de los alados Azotes. Incluso el arma cristalina más pesada de las que se usan habitualmente, el cañón cristalino, puede ser llevada a la batalla por la infantería, aunque alcanza su mayor potencial asesino cuando se monta en un vehículo de alta velocidad como un Ponzoña o un Caza Estilete.

PONZOÑAS

Los Drukhari dependen en gran medida de la sorpresa y la velocidad, y por lo tanto sus naves son rápidas y maniobrables. El más diestro de todos los transportes Commorritas es el Ponzoña, un deslizador rápido como una flecha, que transporta grupos de guerreros de élite al combate para golpear en el corazón del enemigo como un dardo envenenado.

En vez de presentar un único y obvio objetivo, una fuerza de ataque de Drukhari preferirá atacar en oleadas, lanzando a la vez desde los fracturados cielos a un número vertiginoso de naves, a fin de confundir a los cañones del enemigo. Aunque algunos de los vehículos Drukahri sean interceptados por el fuego antiaéreo de enemigos particularmente afortunados, ni siquiera la batería artillera más disciplinada puede albergar esperanzas de frenar en su totalidad a la maligna oleada que se le echa encima. Además, como sabrá cualquier comandante Drukhari que tenga cierta experiencia, los blancos prioritarios de todo soldado enemigo bien entrenado suelen ser los transportes más grandes y atestados. Por eso, los Drukhari más astutos van a la batalla en vehículos no más grandes que los Vypers de los Mundos Astronave, o que los aerocarros del antiguo imperio Aeldari que les precedieron.

La velocidad es fundamental: incluso un único Ponzoña que logre peñerar las defensas artilleras puede bastar para plantar las semillas de la destrucción. La tripulación tiene libertad para acribillar a sus oponentes desde la cubierta mientras la nave pasa volando, y la propia Ponzoña porta tanto una aterradora potencia de fuego como cuchillas veleta con las que parte por la mitad a los que se crucen en su camino. Aunque sus motores y sistemas antigravíticos son similares a los de otras naves de los Drukhari, el transporte es tan maniobrable y sensible a las órdenes de su piloto que puede navegar a través de una tormenta de fuego, y su campo holográfico confunde a los tiradores enemigos. Se dice, incluso, que los pilotos de transportes Ponzoña son capaces de cruzar zonas de la Telaraña que normalmente solo admitirían el paso de vehículos monoplaza. Por estos motivos, los Ponzoña son muy populares entre todos los Commorritas aficionados a la "caza", sobre todo entre los aristócratas de la Alta Commorragh que disfrutan capturando enemigos por puro deporte.

Pese a su pequeño tamaño, el Ponzoña es el vehículo ideal para transportar un pequeño grupo de guerreros especialmente escogidos para luchar como una unidad coordinada. La mayoría de señores y campeones Drukhari liderarán a sus Guerreros Kabalitas a la batalla desde un Incursor personalizado, pero esto no siempre gusta a aquellos que prefieren no mezclarse con meros soldados de a pie. Muchos Arcontes marchan a la batalla rodeados de los miembros mas letales de su corte, así que para ellos el rápido y compacto Ponzoña es ideal. A veces incluso transportan a un único guerrero, normalmente un noble Drukhari tan arrogante o paranoico que ni siquiera confía en sus propios guardaespaldas. Aquellos que han visto a los habitantes de la Ciudad Siniestra en acción saben que incluso un solo guerrero es a veces es más que suficiente, y que el verdadero "veneno" del Ponzoña está en sus pasajeros y no en sus armas.

LAS MUSAS OSCURAS

Aunque por lo general los Drukhari no adoran a nadie más que a ellos mismos, sí que hacen homenaje a quienes respetan. Algunos guerreros destacados o artistas oscuros pueden llegar a ser reverenciados entre su gente; no para honrar su habilidad, sino meramente para aprender algo de su poder.

De esta forma los Drukhari verdaderamente poderosos de tiempos pasados se han llegado a convertir casi en figuras folclóricas. Muchos personifican algún vicio en particular, cuya adoración clandestina llevó a el debilitamiento de los antiguos dioses Aeldari e indirectamente a la Caída. Se les conoce colectivamente como las Musas Oscuras, y son figuras de terrible poder. El predilecto de los asesinos es Shaimesh, Señor de los Venenos, el traicionero hermano de Saim-Hann la Serpiente Cósmica. La élite cortesana del Culto de Lhamaea homenajea a Lhilitu, Consorte del Vacío, mientras que los Arcontes mas poderosos suelen seguir los dogmas de Vileth, una figura sinónimo de inmensa arrogancia. En la víspera de una batalla muchos Cultos de Brujas tradicionalistas invocan al Ancestral Rojo Hekatii, o hacen sacrificios a Qa'leh, Maestra de Espadas.

Aunque muchos sospechaban que Asdrúbal Vect se uniría a las filas de las Musas Oscuras tras su muerte, nadie predijo que tomaría el título para sí de una forma tan espectacularmente sádica.



INCURSORES

La primera señal de una incursión de Drukhari en el espacio real es un destello de luz negra que aparece en el cielo, desplegándose en espiral hasta convertirse en un resplandeciente portal envuelto en llamas verdes. A través de esta etérea puerta dimensional aparecen docenas de puntiagudas naves Commorritas, lanzándose en picado sobre sus desconcertadas presas con la determinación de una manada de tiburones que han olido sangre. Los más comunes de estos deslizadores anti-gravitatorios se conocen como Incursores, y son los transportes favoritos de los Drukhari a través de la galaxia.

Ligeros y extremadamente maniobrables, los Incursores tipifican la creencia de los Drukhari en que la velocidad es más importante que el blindaje. A diferencia de los lentos y pesados vehículos del Imperio, los Incursores no mantienen a sus pasajeros en el interior de armazones metálicos. En vez de eso, se parecen más a las deslizantes barcazas de placer de los antiguos Aeldari, aunque adaptados para alcanzar velocidades extremas, y equipados con aletas afiladas como espadas y quillas dentadas con las que cortar a sus enemigos.

La principal fuerza motriz de los Incursores viene de sus compactos motores turbo, y se mantienen en vuelo gracias a sus sistemas anti-gravitatorios, que les permiten deslizarse sobre terreno irregular, muros defensivos y masas de combatientes a tremendas velocidades.

Aunque cada una de estas naves ha sido modificada por su Kábala, Culto de Brujas o Cónclave de Hemónculos y adornadas con partes de cadáveres de victimas conquistadas, todas tienen en común ciertas características clave: una quilla cortante controlada por un timonel experimentado, velas etéreas preparadas para aprovechar las energías que fluyen por el portal desde el cual descienden, y un arma pesada montada en su proa para causar terror entre el enemigo. El casco curvado de cada Incursor está protegido por placas de revestimiento aerodinámico, y su puente metálico está atravesado por agujeros con formas de mosaico, diseñados para aligerar el peso de la nave. Cuchillas curvas, arietes de electroshock e hileras de cañones son montados frecuentemente en los Incursores, pues los Drukhari usarán con mucho gusto cualquier arma que esté a su disposición.

A primera vista, el Incursor es una nave tan sencilla y aerodinámica que se parece más a un vehículo de carreras que a un transporte de tropas. Cierto es que cuando sus motores están funcionando a plena potencia es capaz incluso de mantener el vertiginoso ritmo de los vehículos gravíticos de los Mundos Astronave Aeldari. Sin embargo, la función principal del Incursor sigue siendo la de transportar tropas: tal es la confianza que los pasajeros Drukhari tienen en dicho transporte, que incluso se desplazan en él colgados de sus barandillas y salientes, disfrutando con la emoción y el peligro de la caza, mientras la metralla enemiga silba a su alrededor. Los baluartes ofrecen cobertura suficiente para proteger a los pasajeros del fuego enemigo sin bloquear la línea de visión hacia sus presas. De hecho, un Incursor repleto se convierte en una terrible base de fuego móvil, transportando a los que lleva dentro a dónde la batalla es más dura mientras que descargan incesantes ráfagas de muerte a aquellos que vuelan a su alrededor. Después de que la salva de castigo ha sido descargada, es el turno, en un segundo, de saltar del Incursor y desplegarse en medio de los enemigos, mostrando los dientes adelantándose al baño de sangre que se aproxima.

Una vez que la victoria está asegurada, cualquier superviviente enemigo será atado o encadenado al Incursor o simplemente empalado en sus ganchos para trofeos. Aquellos Drukhari que han muerto en la incursión, así como aquellos cuyas heridas les han hecho retirarse de la lucha, son también transportados a Commorragh con una marcada falta de dignidad, amontonados en una sangrienta pila de extremidades o colgados como marionetas del casco lleno de pinchos del Incursor. Por eso los Incursores se han ganado una oscura reputación a lo largo de la galaxia, su llegada significa tortura, desmembramiento y muerte.



La memoria más temprana del recluta Malko era al Ama Ingrid gritándole a él.

“¡Tú!, ¡Niño! ¡Escúchame!"

ella Gritaba a todos los niños de esa esquina del orfanato, agarrándolos de las muñecas y apretándolas hasta que doliera. Él recordaba que ella lo sostenía tan cerca que podía ver cada hendidura de la cruel cicatriz que zigzagueaba a lo largo de su cara y alrededor de su cuello. Su labio temblaba cuando hablaba, y la recordaba muerto de miedo.

"No les dejéis que os cojan con vida", solía decir. "Los cambiantes vienen del cielo. Tratarán de raptarte, pero no los dejéis que os cojan con vida". Ella solía describir el navío afilado como una espada y la luz jade que llegaba antes que las criaturas pesadillescas que estaba describiendo. No fue hasta que él fue reclutado que Malko aprendió que muchos de sus compañeros guardias habían oído historias similares cuando eran jóvenes, contadas por viejos veteranos mutilados.

Solo ahora, cuando los ganchos atravesaban su carne y el Incursor lo transportaba hacia el cielo, el recluta Malko comprendió completamente las enfebrecidas advertencias de la Ama Ingrid. Los Drukhari habían aparecido como un rayo, aniquilando los emplazamientos de cañones y haciendo una carnicería con los pelotones desplegados. Lo peor de todo, Malko había dejado que lo cogieran con vida.

DEVASTADORES

La cañonera Devastador es tan rauda como su nave hermana, el Incursor. Sin embargo, en lugar de la capacidad de transporte de esta, la Devastador incluye tres poderosísimas armas pesadas. En el campo de batalla cumple el rol de acorazado de fuego de apoyo, ocupándose de los objetivos enemigos más pesados. No obstante, comparar a la Devastador con un tanque del Imperio es como comparar a un ágil depredador con una torpe bestia de carga. Las cañoneras Devastador son tan rápidas y maniobrables que pueden emboscar y destruir a un tanque enemigo en una única pasada, para desaparecer a continuación antes de que el enemigo sepa siquiera qué fue lo que le atacó.

Se dice que las Devastador tienen la función de asesinos en la guerra contra el espacio real, solo que sus blancos son vehículos blindados en lugar de individuos. A la tripulación de cada cañonera Devastador se le asigna un blanco prioritario que deben destruir a toda costa, bajo pena de sufrir un duro castigo a su vuelta a los hangares de su Kábala, en las entrañas de Commorragh.

Los sistemas de puntería y selección de blancos de las cañoneras Devastador incluyen tanta información sobre el vehículo enemigo como su Kábala ha sido capaz de reunir, y la tripulación recibe completos informes sobre el mejor modo de aniquilarlo. Esto asegura que los caprichosos artilleros de la Devastador se centren en una tarea concreta, como por ejemplo inutilizar alguno de los sistemas de armas del enemigo, inmovilizarlo o negarle cualquier posibilidad de escape. Una vez la Cañonera Devastador haya cumplido su misión, tendrá carta blanca para recorrer el campo de batalla causando toda la destrucción que quieran, y matando sin piedad a todo enemigo se les ponga a tiro.

Resulta particularmente indicativo de la mentalidad de los Drukahri el hecho de que la Devastador, la cañonera más ubicua y versátil de la que disponen, lleve un blindaje similar al de un vulgar transporte de tropas del Imperio de la Humanidad. Esto es así porque los Drukhari valoran la velocidad por encima de cualquier otra consideración táctica: según su lógica cualquier nave capaz de lanzar un ataque, y a continuación escapar fuera del alcance de los disparos de represalia, tendrá muchas más opciones de supervivencia que otra que simplemente se quede a tiro del fuego enemigo. Esta táctica resulta frustrante para los oficiales del Imperio que prefieren hacer la guerra aplicando la contundencia de un martillo más que la fina estocada de un florete, pero su eficacia es innegable. Un escuadrón de Devastadores es capaz de aparecer de la nada, liquidar a una Deidad Mecánica del Adeptus Mechanicus de un certero golpe, y volver a desaparecer en el horizonte antes incluso de que el coloso de metal caiga derribado al suelo.

ARMAS DE LUZ OSCURA

Las armerías de Commorragh son conocidas por su capacidad de alterar las leyes de la física a fin de diseñar maneras de matar más eficientes y emocionantes. Los blásteres y las lanzas oscuras son el máximo exponente de ello, ya que no emplean tecnología láser común, sino que disparan un haz de lo que se podría describir, a falta de un término mejor, como "luz oscura". La luz oscura reacciona catastróficamente con su blanco, creando un estallido capaz de perforar un vehículo blindado o vaporizar a la infantería instantáneamente. Algunos dicen que el origen de esta sustancia es desconocido, aunque otros afirman que procede de agujeros negros, tormentas de Disformidad y otros fenómenos astronómicos de gran magnitud.

En medio de una luz abrasadora, otro trío de elegantes vehículos con cuchillas surgieron a menos de cien metros de las líneas Orkas. Un gran rugido surgió de los destartalados campamentos de pielesverdes alineados alrededor de las paredes de la oronda fortaleza Orka; después de todo, parecía que habría una lucha digna. Como uno, los Orkos mordieron el anzuelo.

Una oleada de pielesverdes salió de las barriadas alrededor de la fortaleza al tiempo que un enorme Karro de Guerra con mandíbulas metálicas oxidadas y 'El Gobbla' resoplando por su nariz roma se precipitó sobre las rampas de la entrada, liderando una columna blindada directamente hacia los invasores envueltos en la noche. Nueve rayos de luz salieron de la penumbra creciente, cada uno como una lanza puntiaguda que golpeó en un punto vital al gigante metálico. 'El Gobbla' se desmoronó en una explosión tan poderosa que volcó dos Kamiones sobre sí, cuyos restos quedaron bajo los enormes rodillos de batalla de los Karros tras ellos. Los vehículos Orkos restantes se abrieron paso por la confusión con grupos de Chicoz corriendo hacia la oscuridad en su prisa por derramar la sangre de los invasores. Los que aún se encontraban dentro de la fortaleza podían oír el fragor de la batalla en el núcleo de las brumas antinaturales, aunque poco a poco los sonidos se fueron desvaneciendo. Cuando al fin llegó el resto de la horda Orka, los invasores habían desaparecido hacía tiempo. No había señales de los varios cientos de Orkos hambrientos de batalla que se habían apresurado a interceptarlos.

AZOTES



¿Crees que es lluvia de verano? ¡Ja! Es la sangre de aquellos que han osado desafiar a los Azotes, chico. No puedes verlos desde aquí abajo, claro, pero sus cuerpos adornan los salientes de todas esas torres y capiteles de la Alta Commorragh, como frutos maduros en una rama. Ahí se quedan empalados, indefensos, gimiendo de dolor y desangrándose lentamente. No, no mires arriba, chico. Si uno de esos Azotes cruza sus ojos con los tuyos, será tu sangre la siguiente en llover hasta aquí...

—Edric Mano-trémula, Anciano-Esclavo de Gomor Sump

Si cualquiera intentara colarse por entre las más elevadas torres y capiteles de la alta Commorragh y mirar en derredor, podría ver borrosamente una serie de figuras aladas planeando y revoloteando sobre la ciudad. Si mirase más detenidamente, podría reconocerlas como los temibles Azotes, Drukhari que han sido alterados y rediseñados como criaturas mucho más mortíferas. Si el intruso continuase mirando durante demasiado rato, lo que vería es a esas mismas figuras lanzándose como flechas a través de las nubes directamente hacia él, para llevárselo en volandas y empalarlo en alguno de los afilados salientes que rodean sus nidos.

Los Azotes son parte intrínseca de la sangrienta vida de Commorragh. Las intrigas de la Ciudad Siniestra necesitan que alguien las alimente con información, ya que sin esto, las Kábalas más poderosas quedarían impotentes. Sin embargo, hasta los más seguros sistemas de trasmisión pueden ser interceptados y la comunicación psíquica está prohibida. Por tanto, los nobles Drukhari pagan generosamente a los Azotes para que entreguen en mano sus misivas a su destinatario. Cada comunicado se sella con toxinas diseñadas expresamente, cuyos antídotos solo están en poder del receptor del mensaje (al menos, en teoría). Así pues, los Azotes son vitales para el desarrollo de las intrigas de la Ciudad Siniestra. Matar a uno de ellos es arriesgarse a sufrir represalias de lo más dolorosas.

Considerados el pináculo de la modificación corporal, el proceso para convertirse en un Azote es largo y doloroso. Un Drukhari rico y osado puede ponerse en manos de los Hemónculos, pidiendo que sus huesos sean vaciados por los fríos taladros de un Talos, que se le injerten nuevos músculos en el torso y se le incorporen poderosas alas y depósitos de adrenalina que le permitan volar. Aun en el caso de que estos procedimientos tengan éxito, el individuo aún no podrá ser considerado un verdadero Azote, pues deberá apañárselas para volar hasta los altos nidos para unirse a sus nuevos hermanos.

Debe batir sus nuevas alas, aún ensangrentadas tras las múltiples intervenciones quirúrgicas, y elevarse desde los subterráneos dominios de los Hemónculos hasta llegar a lo que será su hogar, luchando contra el dolor de sus recientes implantes, contra la fatiga que podría hacerle caer y morir, y contra las bandas de Infernales, Guadañas y demás terrores que acechan en los cielos. Cualquier candidato que logre completar con vida esta peregrinación se habrá ganado el derecho a ser considerado un Azote, miembro de una élite mercenaria de guerreros alados que miran con aires de desdén al resto de Drukhari que siguen viviendo allá abajo, en la sucia y miserable superficie.

Muchos Azotes, especialmente los más veteranos, conocidos como Solaritas, se han desvinculado tanto de sus antiguas vidas que incluso tienen plumas en vez de pelo, o cráneos alargados como los de las aves. No importa cuál sea su apariencia, todos los Azotes disfrutan sobremanera del derramamiento de sangre que conlleva toda guerra a gran escala. Debido a esto y a las riquezas que han amasado trabajando para las Kábalas, los Azotes se permiten ir equipados con armamento altamente avanzado, y con las porosas Armaduras Fantasma, que les dan gran protección sin limitar su movilidad. Esta armadura también proyecta un pequeño campo de fuerza personal, lo que permite a los depredadores aéreos resistir incluso el fuego más contundente mientras vuelan. Muchas salvas de atronadora artillería antiaérea han caído silenciadas por una sola bandada de Azotes que bajaba ilesa del cielo.

Los Azotes prefieren combatir a distancia, pues no quieren que sus carísimos e hiperalterados cuerpos sufran daño alguno. Siempre suelen moverse mientras disparan, cambiando constantemente el ángulo de ataque, y sus armas están diseñadas a tal efecto, para poder ser disparadas mientras vuelan. La más popular de ellas es sin duda la Carabina Cristalina, una versión avanzada del rifle cristalino con una cadencia de fuego mucho mayor. Una bandada de Azotes armados con carabinas cristalinas puede lanzar rápidamente una lluvia de proyectiles recubiertos de toxinas, atravesando infantería o enormes monstruosidades biológicas en cuestión de segundos. Cuando están equipados con Trituradoras, los mercenarios alados pueden liberar redes de alambre monofilamento con púas que trocean hordas de infantería. Sin embargo, cuando se enfrentan a un enemigo muy mecanizado, los Azotes tienen un surtido de armas con los que sembrar destrucción. Los Blásteres liberan poderosas descargas de la misma energía electromagnética de los soles cautivos de Commorragh, y la Lanza Incandescente puede desintegrar a un enemigo en el acto.

MANDRÁGORAS

Dentro de los rincones de las dimensiones laberínticas acechan todo tipo de entidades de pesadilla y terrores subconscientes hechos realidad. Sin embargo, ninguna parte de la Telaraña está más envuelta en terror que Aelindrach, donde la oscuridad misma ha ganado una especie de conciencia aterradora, ya que es el hogar de las criaturas conocidas como Mandrágoras, una vil raza que incluso otros Drukhari temen en secreto. Un Mandrágora puede hacerse realidad a través de la sombra de otro ser, emergiendo con un siseo para hundir sus garras y dientes fríos como hielo en carne caliente. Su piel tintada está retorcida con runas prohibidas y su cara tiembla y cambia: un instante parece una máscara sin expresión, y al siguiente se abre como una herida acerada de largos dientes.

Los Mandrágoras existen a la vez tanto en la realidad como en una dimensión maldita, y luchar contra ellas es luchar contra las sombras vivientes, pues son criaturas parcialmente incorpóreas. A medida que su tangibilidad disminuye, los disparos pasan inofensivamente a través de ellos, aunque no sucede lo mismo con los ataques de los Mandrágoras, los cuales siempre impactan con una visceralidad física. Son capaces de manifestarse dondequiera que las sombras se juntan con la penumbra y como tales son una pesadilla malévola en los mundos nocturnos y en las zonas de guerra que están sumidas en oscuridad. El planeta Mordia, hogar de los regimientos de la Guardia de Hierro del Astra Militarum, ha soportado múltiples ataques de Mandrágoras, criaturas diabólicas que aparecen para matar a oficiales de alto rango antes de retirarse de la realidad una vez más.

Los orígenes de los Mandrágoras son misteriosos. Hay quien dice que descienden de Aeldari que establecieron una abyecta unión con entidades impuras cuando el Imperio Aeldari atravesaba su período de mayor decadencia. Otros aseguran que descienden de un culto prohibido que logró de algún modo escapar a la Caída, ocultándose en las sombras y emergiendo convertidos en algo mucho más alienígena. Los Drukhari más jóvenes llaman a los Mandrágoras "Terrores", pues pueden saltar de una sombra a otra o reptar por entre los reflejos, para emerger en el mundo real. Creen que los Mandrágoras son seres de oscuridad viviente y, en buena parte, tienen razón.

Todas estas teorías no parecen tan descabelladas cuando uno tiene en cuenta la apariencia de un Mandrágora. Su piel es negra como el carbón, y más que reflejar la luz parece absorberla. Su pelo lacio es del color pálido del hueso, y sus rasgos corporales cambian y se deslizan como el aceite. La criatura está rodeada por un aura de oscuridad y frío que mina las fuerzas de todos los que se encuentran cerca.

A menudo, la primera señal de un ataque de Mandrágoras son unas volutas de escarcha flotando en el aire. Los retorcidos símbolos que decoran toda su piel son sellos de destrucción que palpitan con un extraño brillo siempre que el Mandrágora se alimenta del dolor de una presa. Los Mandrágoras son capaces de canalizar esta energía en rayos de fuego frío, que surgen de la punta de sus garras y congelan a sus víctimas de manera instantánea. Cuando caen sobre su desprevenida presa, no solo atacan con sus garras y colmillos, sino también con extrañas espadas incrustadas de sangre reseca, que recuerdan vagamente a las herramientas quirúrgicas de los Hemónculos.

Como todos los habitantes de Commorragh, los Mandrágoras se regocijan de forma malévola infligiendo dolor, y debido a su capacidad sobrenatural para el sigilo, más de un Arconte Drukhari ha recurrido a ellos a fin de reforzar una incursión de hacia el espacio real. La mayoría de veces los Mandrágoras piden esclavos como pago por sus servicios, pero en ocasiones pueden estar interesados en algún tipo de retribución más esotérica, como por ejemplo "un latido de corazón", "un nombre verdadero", o "una voz". Pocos Señores de la Kábala son conscientes del precio real que están pagando, estas peticiones siempre acostumbran a ser complacidas, pues los Mandrágoras marchan a la guerra cubiertos de retazos de piel de aquellos que les han traicionado. Son famosos por su habilidad para seguir el rastro de sus presas, y cuando una fría garra aparece de la nada para cerrarse en torno a una muñeca o un tobillo, la víctima puede estar segura de que en breves instantes sentirá las gélidas dentelladas de un Mandrágora.

Incluso Asdrúbal Vect no estuvo a salvo del alcance de Aelindrach. Los Mandrágoras penetraron por cada guarda y barrera sub-dimensional que protegía el sanctasanctórum del Soberano Supremo, emergiendo con espadas en mano para matar al Arconte más poderoso que jamás haya vivido. Cuando Vect apareció una vez más y se declaró la Musa Oscura Viviente, ejecutó una rápida y despiadada retribución contra cada Commorrita que había mostrado el más mínimo indicio de deslealtad; sin embargo, su ira no llegó a tocar a los Mandrágoras. Tal vez sea porque fueran jugadores en su gran maniobra, o tal vez porque sembraron el miedo en el negro corazón de Vect.

"Hay una muy buena razón por la cual muchas de las culturas y sociedades de la galaxia temen a la oscuridad."

- Inquisidor Bastalek Grimm



CAZAS ESTILETE

A través de los vórtices neblinosos que rodean a cada incursión Drukhari dejan su estela los Cazas Estilete, tan veloces que sus disparos de misil impactan en el blanco en el mismo instante que el aire es rasgado por el atronador estallido sónico del caza.

Incluso los Arcontes más engreídos saben que los vehículos blindados de las razas inferiores, por muy toscos que parezcan, siguen siendo potencialmente peligrosos. Una incursión aérea interceptada por el fuego de artillería puede acabar siendo repelida y sufrir un índice de bajas inaceptable. Para asegurarse que el enemigo no pueda solicitar tal apoyo, los Drukhari emplean Cazas Estilete para sembrar la destrucción y el pánico en las líneas enemigas, pues aunque los pilotos de Cazas Estilete son capaces de realizar intercepciones aéreas, son especialistas en la completa aniquilación de objetivos terrestres. Hay pocas cosas que estos pilotos disfruten más que desatar un infierno en el campo de batalla, y luego dar caza a los aterrados supervivientes que quedan abajo.

Hay pocos enemigos en el espacio real o mas allá que sean tan rápidos como para dejar atrás a estos agresivos y sumamente habilidosos cazas de combate. Cada uno de sus pilotos fueron tiempo atrás miembros de élite de las bandas de pilotos de Guadañas de Commorragh, por lo que combatir a velocidad de vértigo es natural para ellos. Son veteranos de las carreras de la muerte de la Ciudad Siniestra, que mediante incontables actos de una espectacular violencia han conseguido suficientes riquezas para escapar de las arenas para siempre, y ahora buscan aniquilar y destruir todo lo que encuentren en su camino sin tener que jugarse su propio pellejo. Los Cazas Estilete son la herramienta perfecta para satisfacer tal deseo, instrumentos de muerte y oscuridad casi intocables.

Los Cazas Estilete disponen de gran variedad de misiles diabólicamente efectivos. Cuando un escuadrón de Estiletes dispara una de sus salvas de proyectiles, a menudo parece como si el suelo fuese de repente horadado por unas garras gigantes e invisibles. La más eficiente de estas armas es el misil monoguadaña, que es activado de manera remota por el piloto, en el grueso del enemigo. El secreto de su temible reputación está en sus ojivas, pues cuando estas detonan no liberan una explosión normal, sino una deflagración que queda ceñida a un plano dimensional específico. Así, la explosión se extiende solo en el plano horizontal y a una altura determinada, decapitando o cortando por la mitad a cualquiera que caiga en su área de efecto. Esta devastación múltiple es muy satisfactoria para los pilotos de los Cazas Estilete, pues cualquier Drukhari sabe apreciar una masacre de tal calibre y perfección técnica.

Los misiles de necrotoxinas tienen un efecto similar contra hordas de enemigos poco blindadas. Dentro de las ojivas de cada misil hay un gran depósito de venenos virulentos; la ojiva se rompe con el impacto, enviando fragmentos de metralla empapados de toxinas a través de la carne de las encogidas masas de víctimas. Aquellos que no mueran al momento por la lluvia lacerante sucumben rápidamente a los efectos de virus devora-cerebros y patógenos necro-dermales.



"Vienen por vuestras almas, lo he visto. Vienen a alimentarse de vuestras almas..."

-Oelle Inviernonegro, Psíquico Primaris



Quizás la más morbosamente intensa carga explosiva es la del misil de doble núcleo. Como su nombre indica, su ojiva lleva dos núcleos detonadores independientes. El primero aspira todo el calor de la zona de impacto, transformando a todos a los que alcance la explosión en frágiles estatuas; entonces el segundo núcleo manda una onda de fuerza percutora que reduce a sus congeladas víctimas a pedazos.

Junto a estos misiles, cada Caza Estilete tiene una variedad de armamento con el que puede segar las almas de sus presas,incluyendo un par de cañones montados sobre las alas. Aquellos sádicos pilotos que se regocijen en arrasar filas de infantería tienden a preferir los cañones desintegradores. Estas sofisticadísimas armas disparan partículas de materia inestable cosechadas de soles robados que pueden atomizar con facilidad a los guerreros mas pesadamente acorazados. Otros Estilete son armados en su lugar con un par de lanzas oscuras, permitiendo a sus pilotos empalar máquinas de guerra y monstruosas bestias con haces de energía oscura. Además, todos llevan montados en la proa cañones cristalinos acoplados, lo que le da al piloto el punto de vista perfecto para ver a sus víctimas desgarrarse en pedazos.

La silueta de los Cazas Estilete les hace parecer espadas de doble filo serradas, con sus alas de media luna y sus afiladas curvas transmitiendo su poder letal. Son también un símbolo de estatus, y es sabido que sus pilotos los adornan con la piel de los enemigos que han asesinado, tanto en el espacio real como en Commorragh.

BOMBARDEROS CUERVO

Aunque los Drukhari consideran el Bombardero Cuervo como lo último en despliegue de armas pesadas, es todavía un vehículo capaz de superar con facilidad incluso a los ágiles cazas del Imperio. El Cuervo tiene muchas similitudes con el Caza Estilete, como sus alas en forma de hoz o un diseño aerodinámico similar, pero va equipado con una carga mucho más pesada y mortífera que la de su primo pequeño: las terroríficas minas de vacío.

Al igual que ocurre en el caso del Caza Estilete, los pilotos de los Bombarderos Cuervo son veteranos de las carreras de la muerte que se celebran por entre las torres de la Alta Commorragh. Llevan la velocidad en la sangre, y son capaces de efectuar maniobras aéreas que podrían partir el cuello a un piloto con menor pericia. Sin embargo, lo que define el papel de un Bombardero Cuervo no es su piloto, sino su artillero de proa, un verdadero maestro en la sinfonía de muerte y destrucción que a los Drukhari les gusta infligir a sus presas.

En la proa de cada Bombardero Cuervo hay una cápsula de cristal que contiene un asiento similar al del conductor de una motocicleta a reacción Guadaña, rodeado de hologramas y runas de puntería que danzan y pulsan sobre el blanco elegido por el artillero. Desde esta posición de privilegio, el artillero del Bombardero Cuervo desata las abrasadoras salvas de las armas primarias de la nave, ya sean guadañas oscuras que sieguen al enemigo con energía oscura, o lanzas de vacío que disparen pulsos de energía recogidos de más allá de las profundidades ruinosas de la Telaraña.

A diferencia del Caza Estilete, cuyos motores rugen ensordecedoramente para regocijo de sus pilotos, el Bombardero Cuervo lleva instalados complejos amortiguadores sónicos que ahogan por completo el ruido de sus propulsores. A menudo, lo primero que un asentamiento enemigo verá de un Bombardero Cuervo serán dos haces paralelos de una luz roja como el rubí, que abrirán regueros incandescentes destruyendo cualquier batería de artillera utilizada para disparar contra él.

Una vez que el artillero se ha asegurado de poder trabajar sin interrupciones, está en disposición de lanzar la mina de vacío que el Bombardero lleva alojada en una barquilla especial. La mina de vacío, que suele impactar en su blanco con una precisión milimétrica, detona no una sino dos ojivas, con una fracción de segundo de diferencia entre ambas. La primera ojiva no tiene ningún efecto directo, pues su función es meramente la de establecer una esfera de energía, un especie de burbuja en la realidad que protege todo lo que queda fuera de ella y condena a la destrucción a todo lo que queda dentro. La segunda ojiva, por su parte, libera una partícula de la más pura luz oscura. Los efectos de introducir incluso la más mínima cantidad de luz oscura en el espacio real son catastróficos. Si no fuera por la esfera de energía establecida por la primera ojiva, la implosión resultante destruiría no solo al enemigo sino también al propio Bombardero Cuervo. Sin embargo, gracias a este sistema solo resulta aniquilado lo que queda encerrado dentro de la crepitante esfera de energía. Todo lo que queda tras la explosión es un humeante cráter, perfectamente semiesférico, y la estela del Bombardero desapareciendo de nuevo a toda velocidad por entre las nubes.

Incluso después de haber descargado su devastadora mina de vacío, un Bombardero Cuervo es mas que capaz de aniquilar al enemigo con su arsenal. Los misiles cristalinos emplean una tecnología de doble núcleo similar a la de las minas de vacío, mientras que los misiles de implosión hacen que aquellos que se crucen en su camino implosionen, destruyéndose inmediatamente sobre sí mismos a un nivel molecular. Mientras tanto, el Bombardero se mantiene a salvo del fuego enemigo gracias a su pantalla de oscuridad, que proyecta un amplio campo protector alrededor de la nave, envolviéndola en un velo tan oscuro como la tinta y confundiendo a los auspex enemigos.



BOMBARDEOS DRUKHARI

Aunque incuestionablemente efectivo, el armamento de un Bombardero Cuervo es en cierto modo contraproducente para las necesidades de un asalto. Los Drukhari necesitan alimentarse del sufrimiento de sus víctimas para dar sustento a sus marchitadas almas, pero las armas como la mina de vacío aniquilan a sus objetivos hasta tal punto que la angustia a cosechar se despilfarra. De todas formas, destruyendo posiciones defensivas y objetivos con blindaje pesado los Bombarderos Cuervo permiten al resto de su grupo de asalto acercarse a las posiciones enemigas, donde pueden desatar una masacre a corta distancia que compensa por la pérdida de tormento inicial. Contra algunos ejércitos, sin embargo, la mina de vacío es la herramienta perfecta para extraer agonía. El Adeptus Mechanicus, siempre ansioso por recopilar información, suele hacer cargar a columnas enteras de guerreros Skitarii directamente a la ruta del Bombardero, con la esperanza de recolectar algún fragmento de información del interior de la burbuja de realidad de la mina de vacío. Estas esperanzas son, por supuesto, en vano. Más aún, aunque los Tecnosacerdotes crean que sus creaciones son libres de las fragilidades de la carne, la destrucción de tal cantidad de cuerpos vivientes crea un retazo de dolor latente que el piloto del Bombardero Cuervo encuentra delicioso.

SÚCUBOS

Las Súcubos son la élite dirigente en los Cultos de Brujas. Con una elegancia y belleza imposible, se mueven entre el fragor de la batalla como si hubieran nacido para ello, rodeadas de grupos de letales sirvientas que buscan oponentes alienígenas dignos de ser asesinados por sus señoras. De esbeltas piernas y atléticos cuerpos, cada una es famosa en todo Commorragh por su elegancia y estilo de combate. Las Súcubos son los verdaderos iconos de las arenas de gladiadores, cuando están en pleno despliegue de habilidades, son objeto de una envidia cercana a la veneración por parte de los demás Drukhari.

También conocidas informalmente como arquites, reinas de la arenas o doncellas del color, las Súcubos reciben el nombre colectivo de *ynnitach*, o "novias de la muerte". Tradicionalmente, cada Culto de Brujas está dirigido por un consejo de tres de estas figuras, aunque ciertos cultos tienen una docena o más de Súcubos que comprenden sus escalones superiores. Una de ellas tiende a ser la que ostenta el verdadero poder, mientras que las otras dos intentan constantemente superarse la una a la otra organizando espectáculos de gladiadores, buscando incrementar su poder y popularidad. La competencia entre ellas es fiera, aunque a diferencia de los Arcontes y sus juegos inmortales, las Súcubos de los Cultos de Brujas son más proclives a resolver sus disputas mediante una decapitación perfectamente ejecutada que mediante una sutil puñalada política. Pero al igual que con toda la élite Drukhari, los Súcubos dejan temporalmente de lado estas rivalidades cuando lideran a sus Cultos de Brujas en incursiones en el espacio real.



Las Súcubos son intensamente vanidosas, y no sin una buena razón. Con cada aparición que hacen en las arenas de Commorragh atraen a enormes multitudes que vienen a ver su elegante carnicería. Pero el público no solo exige un espectáculo sangriento, sino que también satisfaga sus perversos gustos estéticos. Las Brujas con demasiadas cicatrices a menudo se encontrarán con posibilidades insuperables, ya que los otros combatientes se volverán al unísono mientras la multitud clama contra ellas para que mueran primero, simplemente por el crimen de no ser perfectas. Solo aquellas que personifican el encanto hipnótico y la habilidad mortal llegan alguna vez a las filas del ynnitach.

Las Súcubos de los Cultos de Brujas protegen agresivamente su belleza, resultando en su deslumbrante apariencia física, con cuerpos de piel de alabastro cubiertos de corseletes llenos de cuchillas y monos de cuello alto de seda líquida. Cada uno de sus gráciles y sinuosos movimientos es magnético, casi hipnótico, mientras fluyen por el campo de batalla hacia sus presas. Una Súcubo hará todo lo posible por preservar su fascinante apariencia, incluyendo el salvaje sacrificio de docenas de guerreros menores justo antes de salir a la arena, alimentándose de sus últimos instantes de agonía a fin de presentar una apariencia juvenil.

Cuando finalmente aparece en escena, lo hace con la majestuosidad y arrogancia de una reina fría y cruel. Aunque cada Súcubo pueda parecer una visión deliciosa, sus encantos son del todo engañosos: cualquiera que mire en su interior verá una gris, mezquina y retorcida arpía, en vez de una belleza inmisericorde de piel marmórea.

Muchas de las más célebres Súcubos buscan trascender la violencia terrenal de la arena y hacerse uno con el acto de matar. El objetivo final de cada una de estas ejemplares guerreras seguidoras de las Musas Oscuras es desarrollar su estilo propio y exclusivo de asesinato. Actualmente, entre sus filas se cuenta la tan seductora como letal Helica Besotóxico, Yctria la Reina Desolladora, cuyo incendiario temperamento es ya legendario, y por supuesto Lelith Hesperax, que en una ocasión especialmente recordada decapitó a una docena de Brujas rivales con su característica pirueta acerada.

Ninguna Súcubo está segura en su posición sin demostrar constantemente sus habilidades de combate. Regularmente toman el mando de incursiones en el espacio real, no solo por el mero placer del saqueo, sino también para poder dar caza a los campeones de otras razas y derrotarlos en espectaculares demostraciones de maestría. Aunque los Drukhari suelen mirar a los defensores de la Humanidad con desprecio, una Súcubo estará siempre más que dispuesta a retar en duelo a un Señor de Capítulo del Adeptus Astartes, pues vencerlo acarrearía un gran prestigio en Commorragh. No es raro que las colecciones de trofeos de una Súcubo incluyan la cabeza de un Kaudillo Orko, una bestia sináptica Tiránida, o el Autarca de un Mundo Astronave. Aparte de la obvia sobredosis de adrenalina que provocan estas conquistas, es evidente que representan una oportunidad para que la Súcubo demuestre su supremacía ante los demás Drukhari; y cuantos más testigos mejor.



LELITH HESPERAX

LA REINA DE LOS CUCHILLOS

Lelith es la campeona indiscutible de las arenas gladiatorias. Más mortífera que cualquier otra de su tipo, las habilidades de Lelith en el arte del combate poseen el sello de un verdadero genio. Lelith es la habilidad personificada, sus movimientos son hipnóticos, sensuales y hechizantes, observar a Lelith mientras se dedica a sus sangrientos negocios es un privilegio que solo los más ricos Drukhari pueden permitirse. Ver actuar a tan magníficamente talentosa Súcubo de primera mano es un sueño hecho realidad para la mayoría de Kabalitas, porque la agonizante belleza de sus dotes animan y revigorizan incluso a los más antiguos de entre los Drukhari.

Aunque el arrullo de su voz está más vinculado al almibarado terciopelo, Lelith raramente habla, porque ella es una artista, no una política. No obstante, sus pronunciamientos siempre son obedecidos por sus sirvientas del Culto del Conflicto, que observan con envidioso temor la inmaculada forma física y sobrenatural destreza de su ama. La víspera antes de un asalto al espacio real, Lelith a menudo deambulará como un gato cazando en los salones de un Arconte preparándose para la batalla, flanqueada por docenas de Brujas seleccionadas por su propia mano como acólitas. Lady Hesperax bendice las incursiones de las Kábalas con su sola presencia, así lo hace solamente para buscar alguna presa inusual, ama enfrentar sus habilidades contra las más formidables élites y campeones de la galaxia. Ella aún no ha regresado sin sangre en sus espadas y sin una nueva colección de espeluznantes trofeos para sus museos privados.

Solo ella de entre todos los Cultos de Brujas, no usa drogas de combate para aumentar su rendimiento. La Súcubo prefiere luchar despierta, y considera el uso de narcóticos para los débiles, ya que corrompen el instante en que el golpe final mata al rival y el torrente de sangre fluye fuera del cuerpo. ¿Cómo puede uno apreciar correctamente las delicadas tonalidades del aliento final de la víctima cuando sus propios sentidos están intoxicados de substancias? Para Lelith, la manera más pura de aumentar la euforia de la masacre es la que ella puede conseguirse, y como cada uno de sus golpes es único, una mejora del anterior, así la dosis de agonía que puede conseguir de cada una de sus víctimas va en aumento.

Las arpías de los Cultos de Brujas rivales murmuran que las increíbles dotes de Lelith tienen procedencia antinatural, que tal vez ha persuadido a los Hemónculos para que reemplacen su sangre con hyperadrenalina, que de bebé era amamantada con una jeringa de esteroides, que duerme en un sarcófago bariónico lleno hasta rebosar de sérum estimulante. La verdad es mucho más sencilla, es una depredadora nata con un impulso singular hacia la perfección del arte del asesinato.

Las discípulas de Lelith en el Culto del Conflicto mantienen que su señora no necesita nada más que un trozo de acero afilado para eliminar a su rival. Suficientemente segura, aunque es una experta en el uso de armas exóticas empleadas por las de su clase, Lelith puede verse frecuentemente luchando con un par de sencillos, pero perfectamente balanceados cuchillos.
Mientras se abalanza entre sus oponentes, sus cuchillas se mueven como un borrón, empleando su melena de sedoso cabello, lleno de cuchillas y ganchos, para atrapar las espadas de sus enemigos como si de las afiladas redes de Yraqnae se tratara. Sus largas piernas y pies desnudos poseen afilados espolones, lo mejor para abrir una garganta con una patada acrobática, y sus uñas han sido reforzadas y pulidas hasta tener el filo de un escalpelo. Lelith puede matar a una docena de guerreros inferiores en el lapso de unos segundos, sus cuchillos trazarán una senda espiral entre cada golpe fatal, antes de terminar con una floritura y una pose. Ciertamente, su arte se ha convertido en algo con lo que negociar dentro de Commorragh y mas allá por aquellos con un retorcido gusto por la violencia. Tal vez, dicen sus espectadores, que no son solo los mortales los que miran absortos como Lelith teje su danza mortal.

Tras luchar y derrotar a Yvraine en el Crucibael, Lelith ha partido para unir fuerzas con la líder de los Renacidos, empleando mucha de la fuerza del Culto del Conflicto en la guerra contra Slaanesh. La Reina de los Cuchillos y sus Brujas, junto con aliados de los Mundos Astronave y las Compañías de Arlequines, luchan junto a los Ynnari, permitiendo a la Súcubo mostrar su exquisito trabajo de espada contra las hordas del Caos que infestan el Imperio Nihilus. Aunque el objetivo de esta singular confluencia Aeldari tiene una meta, la aniquilación de la Sedienta, Lelith tiene sus propias razones para estar por ahí apuñalando a la galaxia. Su mayor deseo es localizar y capturar a Lucius el Sempiterno, el Señor del Caos de los hijos del Emperador afamado por sus proezas marciales y sus repetidas resurrecciones. Su intención es volver con Lucius a la Ciudad Siniestra y despojarle de su armadura maldita por Slaanesh, tras lo que se enfrentara a él en combate singular en el Crucibael en el que será el mayor duelo que jamás haya visto Commorragh.

"Es cierto que nunca ha habido una como ella antes, y con sus espadas, Lelith se asegurará de que ningún otro Drukhari llegue a obtener más admiración dentro de la arena. Sin embargo, ella se ha puesto del lado de Yvraine, esa profetisa de un dios falso, y al hacerlo, ha comprometido a su Culto a un camino peligroso. Pero he planeado esta eventualidad. Lelith siempre ha sido de tomar la vía más desafiante, y eso me fastidia tanto como ella. Creo que la Reina de los Cuchillos será de utilidad. Déjala seguir al Emisario. Por ahora me conviene."

- Asdrúbal Vect

BRUJAS

Los Cultos de Brujas de Commorragh solo son superados en prestigio por las Kábalas que los patrocinan. Los Drukhari prosperan gracias a las expertas muestras de derramamiento de sangre, y en el arte del asesinato, las Brujas tienen un talento innato. Gladiadoras y atletas sin igual, las Brujas son verdaderas artistas del combate. La mayoría de las Hekatarii, como las Brujas se llaman a sí mismas, son mujeres, algunos Cultos discriminan activamente por sexo, pues ellas parecen tener más facilidad para alcanzar el nivel requerido de equilibrio y reflejos para el combate en la arena. Los débiles pronto adelgazan las filas de un Culto y sus muertes sirven como entrenamiento para las combatientes más valiosas.

Los Drukhari se revigorizan cuando aniquilan a sus oponentes cuerpo a cuerpo, porque el dolor que causan al clavar una espada les proporciona un festín de energía que alimenta sus almas marchitas. Esta tendencia se magnifica en los Cultos de Brujas, cuyos cuchillos curvos se estremecen como lenguas de serpiente mientras se bañan ante la proximidad de cada herida. Este arma es un símbolo de los Cultos de Brujas: cada cuchillo es forjado a mano por un experto artesano, y se guarda en una funda especial que lo afila mediante un pequeño campo de energía cada vez que se envaina, de modo que su hoja está perfectamente acerada. Las Brujas suelen recibir cuchillos de un peso y forma únicos para su Culto, y tan sutiles especificaciones de curvatura y resonancia sirven como un tipo de firma. Conocidas en las arenas como las Hojas Hekatarii, cada una es un símbolo del vínculo de su portador con su Culto y cada Bruja es capaz de matar grandes cantidades de enemigos armada solo con la más pura de estas armas.



Aunque las Brujas se ven conducidas a lograr la perfección en el combate, es raro que estas se adhieran a un único estilo de lucha durante más de una década o dos antes de adoptar un nuevo método de asesinato. Los Drukhari tienen hambre constantemente de nuevas experiencias para excitar sus sentidos, y dominar formas de combate cada vez más extremas impide que las Brujas se habitúen a las atrocidades que infligen. Los múltiples estilos de lucha de los Cultos de Brujas están basados en la astucia y el engaño. Utilizan un abanico de extrañas armas capaces de azotar, extenderse, retraerse, dividirse en varias partes, o romper el arma del enemigo con un mero giro de muñeca. Muchas Brujas tienen armas a las que recurren continuamente. Entre ellas están las Lacerai, que utilizan flagelos encadenados capaces de dividirse en varias secciones y atacar como si fueran látigos; o las Hydrae, que emplean brazales cristalinos de origen extraplanar que hacen brotar constantemente por toda su superficie una mortífera profusión de afiladas cuchillas; o las Yraqnae, que utilizan redes electrificadas y armas extensibles de doble filo llamadas empaladores, para asegurarse de que sus presas no escapen con vida.

A pesar de su predilección por las ejecuciones cuerpo a cuerpo, la mayoría de las Brujas llevan pistolas cristalinas y granadas de plasma cuando se embarcan en una incursión en el espacio real. De esta forma, pueden atravesar rápidamente a las tropas de línea que el enemigo coloca ante ellas antes de acortar distancias con oponentes más deseables, como caudillos militares o monstruosidades imponentes. Demostrar la habilidad propia contra tales enemigos es el deseo de todas las Brujas, y pelearán entre ellas para asestar el golpe mortal.

Todas las Brujas se toman muy en serio su apariencia física, y consideran que cada batalla es una nueva oportunidad para exhibir su arte. Por eso se lanzan al combate vestidas con la misma elegancia que si estuviesen acudiendo a una cita con un amante. Con independencia de a qué Culto pertenezcan, todas visten ajustados y elegantes trajes de combate, que por uno de sus lados parecen las típicas armaduras con púas de los gladiadores, mientras que por el otro dejan al aire una buena cantidad de piel desnuda, como si la Bruja quisiese demostrar su pericia desafiando a la misma muerte. Además de crear una estética impactante, esto le brinda al usuario una gran capacidad de maniobra, lo que le permite superar fácilmente a los enemigos que usen armaduras más pesadas.

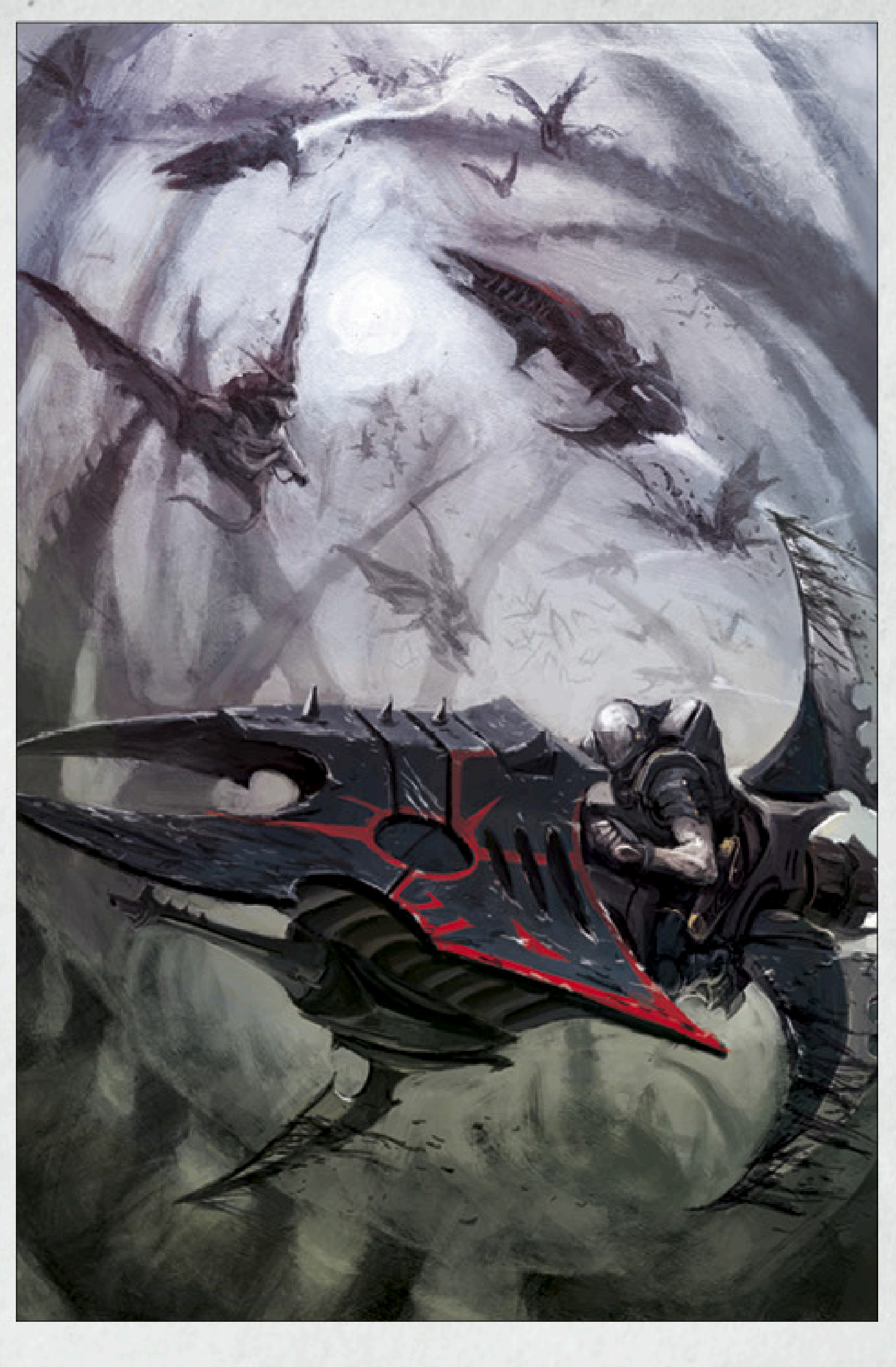
Las Brujas usan una gran variedad de psicofármacos destilados para aumentar todavía más su agilidad coreográfica en combate. Dependiendo de qué cóctel esté intoxicando sus venas, un Bruja puede mostrar repentinas ráfagas de fuerza o convertirse en casi insensibles al dolor. Mejoradas, una gladiadora de los Cultos puede llevar a cabo todo tipo de volteretas, giros y piruetas para alejarse del peligro, apuñalando a través de viseras y articulaciones del cuello, rajando una garganta por aquí o atravesando un corazón por allá. Fluyen alrededor de los golpes de sus oponentes como el agua, sus expresiones de distante desdén se funden con sonrisas salvajes mientras se alimentan de cada nuevo grito de dolor. Incluso cuando un escuadrón enemigo intenta huir de la carnicería provocada por las Brujas, sus rutas se verán casi siempre bloqueadas en todo momento y serán incapaces de escapar de su propia masacre.

Cada escuadra de Brujas está liderada por una Hekatriz, la cual está subordinada al Súcubo del Culto. La rivalidad entre estas Hekatrices es feroz, ya que cada una se esfuerza por eclipsar a sus iguales con asesinatos cada vez más inventivos y castigan despiadadamente a las Brujas que lideran ante las más mínimas imperfecciones en su arte mortal. En ocasiones, varias Hekatrices se juntarán en una camarilla malévola. Llamándose a sí mismas Esposas Carmesíes, estas se ungen con la sangre del enemigo en un oscuro testimonio de su propia destreza.

GUADAÑAS

Los Guadañas de Commorragh están fascinados por el arte de la guerra a gran velocidad. Montan hacia la batalla sobre el más funcional y aerodinámico de todos los vehículos voladores, la moto a reacción Guadaña, una perfecta fusión de potencia y letalidad finamente pulida.

Los Aeldari experimentan sus sensaciones de forma mucho más extrema que cualquier otra raza, y sus psiques tienen una gran tendencia a la obsesión. Los Guadañas, han cultivado el gusto por la violencia a gran velocidad durante las incursiones en el espacio real, son Drukhari consumados con el acto de la matanza de impacto máximo. No es suficiente para ellos acabar con una vida, o volar por el aire a una velocidad vertiginosa, estos gladiadores de negro corazón deben lograr ambos objetivos a la vez para estar verdaderamente saciados. El instante de propinar un certero golpe mortal realizado a una velocidad obscena les proporciona un sádico regocijo que consideran la máxima sensación.



En las arenas toroidales que rodean a las más altas agujas de Commorragh, los Guadañas se enfrentan entre ellos por la supremacía. Aquí estos vanidosos y ultra-competitivos pilotos se enfrentan en nocturnas carreras mortales, sus naves aúllan recorriendo cada arena en fugaz batalla para el regocijo de una audiencia ansiosa de sangre. En estas competiciones ni se pide ni se concede cuartel, pues llegar el último es literalmente una sentencia de muerte. Cada Guadaña utilizará todas las tretas que tenga a su disposición para ganar hasta un milisegundo de ventaja. Los campeones de la arena modifican incesantemente sus motocicletas, veletas y motores de chorro, instalando hologramas de apuntado para sus armas, perforando sus carenados para que el chillido de su paso sea diferente al de sus pares, y usando ropa superceñida flexible para reducir la resistencia del aire.

Todos los Guadañas utilizan estimulantes para mejorar su rendimiento en las carreras mortales. Son todos unos tramposos y unos embusteros, y solo respetan la "matanza elegante": se considera vulgar simplemente mutilar a un piloto compañero, mientras que una decapitación invertida bien ejecutada puede calentar el corazón helado del Arconte más hastiado.

Debido a su enfoque sin restricciones, las armas son usadas de forma extensa en sus carreras mortales. Algunos de los Guadañas más célebres emplean espolones gravitatorios para empujar a sus rivales hacia los contornos artísticamente afilados de la arena, o liberan racimos de abrojos detectores de proximidad anti-gravitatorios que detonan en espectaculares explosiones en cadena tras de ellos.

Los Guadañas están tan sintonizados a sus queridas motocicletas a reacción que en la batalla las utilizan como si fueran extensiones de sus propios cuerpos. Aunque cada una de ellas suele alojar un rifle cristalino, a menudo el piloto prefiere utilizar la propia motocicleta como arma. Los Guadañas pilotan sus motos con tal precisión que pueden decapitar o abrir una garganta con una simple pasada de sus hojas de quilla. Una de sus tácticas favoritas es lanzarse en picado desde las nubes como una tormenta de metal negro, girando en tirabuzones en el último momento, de modo que los afilados bordes del vehículo desmiembren a cualquier desdichado que se cruce en su trayectoria, o en algunos casos, atravesándolo.

Aquellos que sobreviven a las arenas toman los trucos que han aprendido y los ponen en uso de una forma letal en los campos de batalla del espacio real. En comparación con los oponentes de alta velocidad a los que están acostumbrados, la mayoría de los soldados de las razas inferiores parecen lentos y pesados. Los Guadañas siempre encontrarán formas de agregar emoción al combate, sin embargo, a menudo compiten entre sí para ver quién puede lograr la muerte más rápida o más espectacular.

EL CIRCUITO DEL GUANTELETE

Las arenas aéreas en las que discurren las carreras de Guadañas están diseñadas para permitir una gran variedad de muertes terribles. Cada una está llena de todo tipo de trampas bárbaras, como piro-minas o colmenas de avispas pulmonares, las cuales los pilotos pueden desviar a sus enemigos. El Circuito del Guantelete no es una excepción. Su pista consiste en un bucle vertical masivo que se extiende desde las altas agujas de Commorragh hasta los barrios más inmundos, pasando por varias dimensiones de bolsillo que, en realidad, están ubicadas en rincones lejanos de la Telaraña. Hasta hace poco, lo más destacado para la mayoría de los corredores y espectadores era cuando la pista alcanzaba su punto más bajo, donde los Guadañas tenían que sortear una serie de vergas compuestas por cadáveres fosilizados. Aquellos Guadañas que se estrellan contra los pilares no siempre sufren una muerte inmediata, sino que caen por los acantilados óseos hasta el nivel inferior, donde sus cuerpos destrozados son descuartizados miembro a miembro por los hambrientos necrófagos que acechan allí. El desolado sub-reino que contiene esta porción de la pista se ha unido al Abismo de la Aflicción, aunque esto no ha detenido las carreras. Las puertas desde y hacia el cañón huesudo siguen abriéndose cuando se acercan los Guadañas, pero ahora cuando caen los pilotos no son consumidos por Drukhari marchitos, sino por las hambrientas manadas de Diablillas de Slaanesh.

INFERNALES

'Ay de ti, Bithandrel, porque parece que tu reinado como Avernarca ha llegado a su fin. ¿Recuerdas cómo querías derribarme cuando éramos meros cachorros? Yo si, Bithandrel; Lo recuerdo vivamente. Todavía puedo sentir la caricia aguda de tus uñas afiladas saliendo de mi cara mientras te reías y me humillabas. Oh, qué divertido debió haber sido. Pero ahora tengo tu mano Bithandrel, y con mi próximo movimiento tendré tu cabeza.'

- Vivithrax el Avernarca



Los magullados cielos de Commorragh son zonas de guerra tanto o más peligrosas que sus distritos de superficie o sus subterráneos. Entre las acres brumas acechan todo tipo de despiadados asesinos voladores en busca de presas. Los más salvajes de ellos son los Infernales, feroces Drukhari que descienden sobre sus víctimas con un aluvión de ataques con sus afilados ganchos, antes de situarse fuera de peligro.

Los Infernales son seres renegados y parias sin excepción. Entre sus filas hay aspirantes a Kabalitas rechazados por ser aún demasiado jóvenes, o que han sido expulsados por los Arcontes, y aquellos que han rehusado directamente ingresar en las Kábalas en favor de una vida de independencia. Los Infernales pueblan las regiones más desoladas de la Ciudad Siniestra, subsistiendo gracias a su ingenio, orgullosos de las cicatrices que han ido acumulando a lo largo de su salvaje existencia. Acostumbran a reunirse en bandadas cuanto más grandes mejor, algunas de estas llegan a ser tan numerosas como una Kábala menor. Los Infernales mantienen una fuerte rivalidad con los Guadañas y Azotes de los niveles superiores de Commorragh, pues odian especialmente a todo aquel que alardea de unos privilegios o de un estatus social superior. Aunque los Infernales aseguran de cara al exterior que solo viven para el terror y la anarquía total, en secreto sus corazones arden con la ambición del poder.

Los Infernales van montados en aeropatines, plataformas monoplaza antigravitatorias que son altamente valorados como símbolos de independencia. Cada aeropatín está personalizado con trofeos y glifos, aunque muchos han cambiado varias veces de dueño, ganados en combates rituales o reclamados como botín de guerra. A menudo serán engalanados con las cabezas cercenadas de varios propietarios anteriores. Los aeropatines son sensibles a la más mínima presión, debido a esto, y por pura emoción, los Infernales toman drogas de combate que mejoran sus reacciones hasta el punto de poder dar vueltas y moverse a una velocidad increíble con unos reflejos tan agudos como sus dientes.

Impredecibles y salvajes, los Infernales atacan a las Kábalas tan a menudo como participan en incursiones en el espacio real. Es inusual que los Arcontes dirijan su ira contra ellos para tomar represalias, considerándolos una mera escoria callejera carente de interés; además es difícil encontrar un cazarrecompensas con suficiente talento como para arrastrar un Infernal a las cámaras de tortura de sus empleados. De hecho, los Infernales son valiosas y terroríficas tropas, y los Avernarcas que los lideran no se oponen a hacer tratos con las Kábalas o los Cultos de Brujas, por un precio justo, por supuesto. Muchas incursiones hacia el espacio real son lideradas por aullantes oleadas de Infernales enloquecidos con drogas.

Cuando no participan en incursiones en el espacio real o en sus propias guerras aéreas, se pueden encontrar Infernales peleando en las arenas de los Cultos de Brujas. Todas las noches los Cultos exploran las batallas del cielo, en busca de los Infernales cuya habilidad y estilo puedan atraer cierta audiencia. Los elegidos tienen la oportunidad de perfeccionar sus habilidades de pelea callejera contra todo tipo de enemigos alienígenas. Los jinetes de aeropatín son los eternos favoritos entre los espectadores, ya que despachan invariablemente a sus oponentes de una manera espectacular o se desgarran gritando entre ellos desde el cielo.

Para mayor emoción, los Cultos de Brujas proveen a los Infernales con todo tipo de armamento: redes de púas conocidas como garras aturdidoras que son usadas para derribar a otros jinetes de sus monturas, látigos llenos de toxinas llamados agonizadores que enloquecen los sentidos de su objetivo, y espadas duelistas envueltas en campos de energía que pueden cortar cualquier blindaje o caparazón. Sin embargo, su arma predilecta es el espadón infernal, una arma larga con doble hoja acabada en ganchos curvados, que permiten al Infernal agarrarse a los objetos cercanos para pivotar y cambiar de dirección en un instante. Cada espadón infernal se mantiene siempre afilado, y es común que los Infernales "anuncien" qué parte del cuerpo de sus enemigos van a cercenar en cada pasada. Tal es su habilidad, que un enjambre de Infernales puede caer sobre un grupo de enemigos y cortar miembros y cabezas antes de dispersarse habiendo dejado intacta a una única víctima, a la que se llevan volando para jugar con ella tras la batalla.

SEÑORES DE LAS BESTIAS

En los milenios transcurridos desde la fundación de Commorragh, sus repletas arenas han bebido la sangre de millones. Cada sitio ha albergado innumerables espectáculos de perversidad y muerte, ya que los Drukhari han perpetrado sus crueldades contra cientos de miles de especies alienígenas, incluida la suya. Pero hay un tipo de luchas de gladiadores que nunca decaen en popularidad: las cazas salvajes de los Señores de las Bestias.

Los Señores de las Bestias son técnicamente parte de los Cultos de Brujas, pero en contraste con las Hekatarii la mayoría de ellos son varones. Hay quien dice que los Señores de las Bestias forman parte de una tradición chamanística, pues cuando van a la batalla portan tótems y máscaras referentes a los depredadores alienígenas bajo su control. Es en parte a dichos artefactos, que albergan complejos emisores sónicos y replicadores de feromonas, lo que les permite dominar a tan feroces bestias. No obstante, hasta los Señores de las Bestias que no llevan máscara tienen una habilidad innata para controlar a esas criaturas; los más experimentados pueden someter incluso a un Megasaurio con una simple mirada.

Cuando acompañan a una incursión en el espacio real, los Señores de las Bestias se involucran gustosamente en el negocio del derramamiento de sangre. Flotan sobre el suelo salpicado de sangre en planeadores modificados para sortear automáticamente los obstáculos, dejando a los Señores de las Bestias libres para conectar sus cargas en la refriega con látigos y señuelos. Vainas de astillas colgadas bajo los planeadores arrojan balas de fragmentos recubiertos de toxinas, atravesando a los enemigos más cercanos incluso antes de que la manada de caza los alcance, y cuando el Señor de las Bestias choca al fin contra las temblorosas filas enemigas estos se revuelven hasta que sus oponentes sean destrozados. Solo cuando la presa ha sido completamente masacrada un Señor de las Bestias permite a sus mascotas babeantes devorar a muertos y moribundos.

Las arenas de la Ciudad Siniestra han albergado a una amplia variedad de criaturas peligrosas, incluidas las Arañas Infernales de patas afiladas como cuchillas, los hiperviolentos Barghesi, e incluso guerreros capturados del Adeptus Astartes. Sin embargo, solo un puñado de especies han permanecido en uso continuo, pues su salvajismo natural hace de cada una de sus muertes un espectáculo digno de atención del público. Son estas criaturas las que son conducidas a la batalla en manadas por los Señores de las Bestias.

La más grande de las bestias perennes es la Bestia Garrápoda Donoriana. Hace mucho tiempo, el portal principal de la Telaraña para acceder al sistema Donoriano se quebró por una tormenta de disformidad, y los túneles que surgieron desde allí se infestaron de Bestias. Las Bestias Garrápodas son una enorme masa de músculos y pelaje que tiene unos sentidos extremadamente avanzados, y son capaces de ver en varios espectros a la vez. La Bestia Garrápoda Donoriana suele entrar en un estado de furia asesina cuando resulta herida, bombeando mediante sus corazones con válvulas hexagonales grandes cantidades de sangre a sus músculos para poder destripar a cualquier criatura que la haya herido. A pesar de su gran tamaño, estas monstruosidades también son aterradoramente rápidas y pocos guerreros son lo suficientemente veloces como para evadir a una furibunda Bestia que ha olido el podrido sabor de su propio icor.

Las bestias de disformidad conocidas como Kymeras, son una prueba viviente de las aptitudes de los Señores de las Bestias como cazadores de espíritus. Cada Kymera es un ser salido de la dimensión del Caos conocida como el empíreo, nacido de la materia de un mundo demoníaco. Estas extrañas no-criaturas se crean en torno a las pesadillas como una perla se crea en torno a una partícula de arena, tomando la forma de bestias de nudosos músculos, largos colmillos, multitud de ojos, rematadas con pedazos de hueso y tentáculos con punta de cuerno. Cada Señor de las Bestias debe cazar y domesticar a sus propias Kymeras en peligrosas fugas mentales o incursiones en el mundo de los sueños. Si fracasan, su alma será devorada por las entidades maléficas de ese reino, pero si tienen éxito podrán traer de vuelta a la dimensión física a jaurías enteras de ellas, y someterlas a su voluntad. Las Kymeras sueltas en los campos de batalla del espacio real pueden causar estragos, y los Maestros de las Bestias saben canalizar ese salvajismo hacia sus enemigos antes de que las criaturas empíricas se desvanezcan una vez más.

De todos los terrores empleados por los Señores de las Bestias, los Filoplumas siguen siendo uno de los más populares. Estos cazadores son tan veloces que pueden dar alcance incluso a los enemigos más rápidos, y están poseídos por un hambre insaciable de huesos. Cuando son encontrados individualmente, estas rapaces carnívoras son solo moderadamente mortales, pero cuando se agrupan en bandadas, como es su instinto natural, los Filoplumas pueden descuartizar escuadrones completos de enemigos, cayendo sobre ellos con plumas afiladas y picos escarlata, arrancando carne de los huesos en un huracán de movimientos frenéticos. Sin embargo, no se detienen ahí, pues una bandada de Filoplumas bien entrenada se llevará por los aires el sanguinolento esqueleto de la víctima como trofeo, revoloteando sobre la cabeza de su señor antes de devorarlo del todo, en un salvaje y frenético festín.



HEMÓNCULOS

Antiguos y terribles, los Hemónculos son pervertidos escultores de la carne que habitan en las oscuras entrañas de Commorragh. Son maestros torturadores, sibaritas del dolor que se regocijan en cada matiz de sufrimiento que infligen. Para evitar los siglos de envejecimiento, arrancan largas sinfonías de agonía a aquellos desafortunados a los que mantienen prisioneros en sus mazmorras. Todos los Drukhari temen en secreto a los Hemónculos, pues son alquimistas no solo del cuerpo, sino también del alma.

Los Cónclaves de Hemónculos resultan fundamentales para la supervivencia de la sociedad Commorrita debido a su maestría en las prácticas regenerativas, pero aun así siguen siendo objeto de terror y sospecha. Todo el mundo sabe que ganarse la ira de los Señores del Dolor equivale a acabar uno mismo en la mesa de autopsias. Los Hemónculos se especializan en modificación y alteración del cuerpo, y se deleitan poniendo sus garras sobre sujetos nuevos y frescos. Algunos clientes desean púas punzantes sobre los hombros, la cara escamosa de una serpiente, o reemplazar sus ojos por los de una Araña Fantasma Viridiana; ninguna petición es demasiado bizarra para estos desalmados cirujanos. Los Hemónculos están encantados de poder demostrar su talento con el escalpelo y los hiperesteroides, siempre con una cruel sonrisa de oreja a oreja.

Aunque se enorgullecen de sus creaciones de la carne, todo Hemónculo obtiene aún más placer del dolor que inflige a través de su trabajo. Para sus propósitos, el sufrimiento es el fuego que les permite moldear las psiques de sus sujetos de formas nuevas y retorcidas, y los Hemónculos saben muy bien cómo retrasar la muerte en la que normalmente culminarían tales niveles extremos de dolor. Es posible que entre los Hemónculos más ancianos aún estén aquellos que iniciaron los primeros cultos al placer y al dolor, pero cada Hemónculo ha alterado su apariencia tan drásticamente que ya ni siquiera guarda parecido con aquellos a los que sardónicamente se refieren como su gente.

Pese a sus peculiares modificaciones, los Hemónculos son siempre delgados y retorcidos. Sus cuerpos de enfermizo alabastro no tienen ni un gramo de grasa, bastante diferente de sus creaciones más salvajes, y sus delgadas cinturas están desprovistas de órganos internos para presentar una apariencia elegantemente inquietante. Algunos Hemónculos albergan sus vísceras, pulmones y corazón en una especie de saco de carne y músculos que sobresale de sus hombros, un rico depósito de estimulantes y elixires que a menudo cuenta con miembros secundarios propios. Otros reemplazan su sangre por icor abrasador o incluso ácido que fluye a través de sus venas modificadas. Sus columnas son alargadas y extendidas, desde la parte inferior de la espalda, sus vértebras se funden en fustigantes colas de hueso prensiles que pueden enrollarse en torno a la garganta de sus presas. De su espalda brotan protuberancias de materia ósea similares a cuernos, que a menudo rodean la cabeza del Hemónculo sujetando peculiares jeringas y dispensadores de drogas que enlazan directamente con su médula espinal.





Siendo funcionalmente inmortales, los Hemónculos no sienten la indigna urgencia de los Drukhari más jóvenes. Se mueven con una gracilidad etérea, a veces manteniéndose en el aire gracias a poderosos cristales gravitatorios, otras veces deslizándose sobre sus propias y larguísimas colas espinales. Pacientes y sin prisa, saben que lograr una muerte verdaderamente interesante requiere tiempo. A lo largo de los milenios, sus gustos se han vuelto cada vez más exóticos: un Hemónculo puede cenar únicamente las manos izquierdas de sus víctimas, o sorber con labios marchitos de una copa llena de lágrimas. Habiendo trascendido las nociones comunes de riqueza, valoran ingredientes inusuales para sus alquímicos elixires, el corazón de un juez de Arbites, destilado en unas gotas de líquido, puede producir un sorprendente sabor a pura determinación, mientras que la esencia de un antaño orgulloso gobernador planetario da un toque de vanagloria que excita sus lenguas negras y puntiagudas.

En batalla, los siniestros Hemónculos orquestan la carnicería a su alrededor con la pasión de un artista. Se desplazan por el campo de batalla con macabra elegancia, regalando a aquellos demasiado lentos para escapar una muerte de inimaginable dolor tras otra. El arsenal que usan es tomado directamente de sus mazmorras y es capaz de causar crecimientos incontrolables con un solo toque o desecar a sus enemigos en un instante. Otros Hemónculos llevan armas aún más esotéricas, como el Crisol de la Maldición, un receptáculo lleno de la esencia de psíquicos torturados. Si un Hemónculo muere, lo hará con una lasciva sonrisa en los labios, sabedor de que pronto estará de vuelta con una ingeniosa venganza.

URIEN RAKARTH

ESCULTOR DE TORMENTOS

Retorcido más allá de toda mesura, el ser conocido como Urien Rakarth tiene tal maestría sobre las artes de la carne que ha muerto y vuelto a la vida una y otra vez. Un depravado genio en los campos de la manipulación corporal y la escultura anatómica. La habilidad de Rakarth como artesano de la carne es legendaria. Aunque alguna vez jugó un papel clave en muchas de las intrigas que enlazan Commorragh, ha trascendido la necesidad de involucrarse en esas mezquinas disputas sobre el poder y el prestigio. Ahora, solo las transformaciones más grandiosas de la sociedad Commorrita despiertan su interés, aquellas que le permitan deleitarse con la depravación de su retorcida imaginación.

El marchito cuerpo de Urien ha perdido la capacidad para recuperar la gloria de un Drukhari recién alimentado, pues tiene varios miles de años de edad. Durante ese gran periodo, Urien ha perecido por rayos, llamas, cuchillas, balas, toxinas, evisceradores, y destinos mucho más espeluznantes. Cada vez que muere, sus restos son usados para crear lentamente otra encarnación del Maestro Hemónculo a través del proceso regenerativo del que él es progenitor. Cada uno de sus huesos alterados quirúrgicamente guarda la llave de una oscura resurrección; Rakarth ha cruzado el velo tantas veces, que saborea la muerte como un buen vino, deleitándose en los límites de la agonía y el conocimiento trascendental que acompaña cada nuevo deceso.

En siglos recientes, sin embargo, algo parece haberse corrompido a lo largo de sus repetidas renovaciones, ya sea accidentalmente o por el propio diseño de Urien, y sus últimas encarnaciones han nacido como involuntarios vestigios de la anterior. Por ese motivo, Urien es en la actualidad una visión verdaderamente espantosa, sus espinas compuestas brotan de su espalda en una profusión barroca y su rostro lascivo se ata a su cráneo con cordeles de carne correosa. Rakarth alardea de múltiples pares de extremidades: algunas de ellas arrancadas, cubiertas de plata y reimplantadas como apéndices plenamente funcionales, otras atrofiadas e inquietantes, saliendo de su espinado sumidero para atraer débilmente a aquellos que están próximos. Estas constantes regeneraciones de Urien han afectado a su metabolismo tan profundamente que su carne artificialmente endurecida se ha vuelto capaz de recomponerse y sanarse a una velocidad increíble. Rakarth acoge con satisfacción todo tipo de lesión, especialmente en el campo de batalla, pues le fuerzan a adaptar su cuerpo para ajustarse a la herida.

Como todos los Hemónculos, Urien muestra un entusiasmo sin igual por la creación de sinfonías de dolor. Lleva consigo una gran variedad de extrañas armas a la guerra, incluyendo un guantelete que puede inyectar su propio fluido mutagénico en sus enemigos, y una cuchilla capaz de matar con el más ligero rasguño. En lugar de cubrir su cuerpo amorfo con una armadura voluminosa, simplemente lo abstrae aún más utilizando un campo clonador para proyectar múltiples imágenes superpuestas de sí mismo en el campo de batalla. Con tal ocultamiento es capaz de evitar los ataques de sus enemigos, lo que le permite concentrarse en cosechar sujetos selectos para ser usados en sus tortuosos experimentos. Para asistirlo en la cosecha Urien lleva la Urna Desolladora, una caja-puzzle imposiblemente intrincada que cuando se abre desata un enjambre de espíritus malignos sobre sus víctimas. Las almas desuellan la carne de las cabezas de sus presas con sus colmillos afilados como agujas, antes de arrancar los cráneos de sus columnas espinales y entregárselos a Urien con los cerebros aún conscientes y agonizando en su interior.

A pesar de la cruel panoplia de artefactos que posee Urien, las verdaderas armas de esta demente criatura son las repugnantes creaciones que surgen desde sus mazmorras de carne, una colección de horrores que pone a prueba la cordura de todos los que lo contemplan. Atormentados salpicados de sangre y los imponentes Grotescos acechan entre las esculturas vivientes que gimen y se tambalean mientras los voraces Hematóvoros se estremecen ante la presencia de sangre. A la cabeza de esta siniestra procesión marcha el propio Rakarth, dirigiendo teatralmente la carnicería que se desata a su alrededor como el domador de un circo infernal. Una representación tan majestuosa requiere de una audiencia que sepa apreciarla, y para tal fin, Rakarth accede a menudo a aventurarse en el espacio real acompañado por una Kábala o Culto de Brujas. La liberación de sus creaciones en el campo de batalla no solo asegura la muerte de sus enemigos, sino que muestra sus últimas obras maestras al resto de Drukhari, y se asegura de seguir siendo considerado un verdadero artista dentro de la Ciudad Siniestra.

Para su leve diversión, la competencia es feroz por el honor de la presencia del Maestro Hemónculo. Pocos espectáculos son tan extremos como el rechinante y violento carnaval de dolor que Rakarth desata sobre su presa. Por esta razón no es de extrañar que Commorragh se alborotara cuando el Escultor de Tormentos anunció que mostraría abiertamente su obra en el velatorio de Asdrúbal Vect. Arcontes de todos los rincones de la Ciudad Siniestra fueron a ver tan sombrío espectáculo, sin saber que serían ellos los que se convertirían en sujetos de la última obra maestra de Urien.

"Desde hace mucho tiempo me he interesado por los humanos y sus burdas incursiones en el mundo de la carne. Los Adeptus Astartes son guerreros poderosos, pero sus creadores siempre han estado demasiado restringidos en su visión. Este Primarca, Roboute Guilliman, ocluye su mente a demasiadas posibilidades y por ello nunca alcanzará la perfección que busca, la perfección que yo defino mediante la práctica de mi oficio. Si desea aprender del maestro, que venga a mí. Con mucho gusto le haré lugar en mi mayor mazmorra."

- Urien Rakarth

ATORMENTADOS

Cada Atormentado es un aberrante ejemplo de las habilidades quirúrgicas de su maestro, un individuo hecho aparte y reconvertido en un instrumento andante de tortura. Enmascarados y modificados para instigar el miedo en los demás, actúan como las manos de los Hemónculos en el mundo exterior, y en el campo de batalla defenderán a sus creadores con sus vidas.

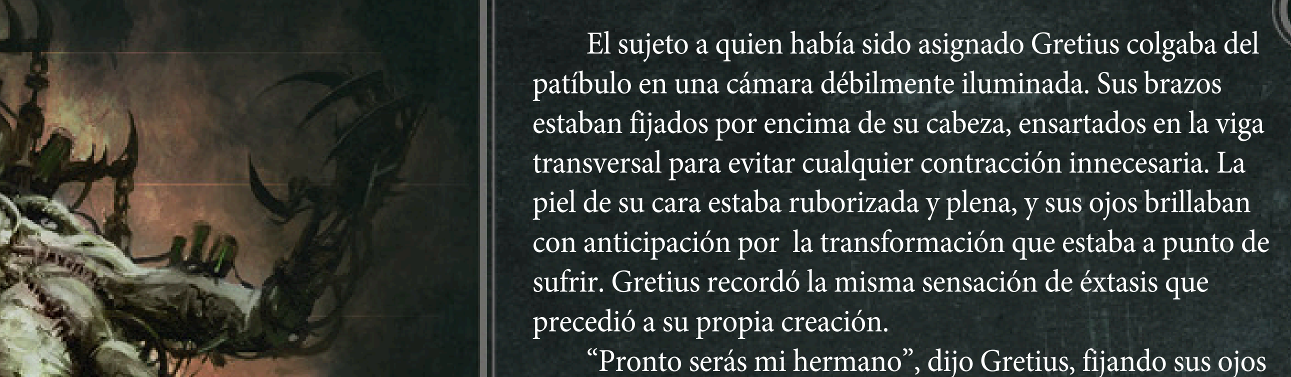
Todo líder necesita sirvientes obedientes, y los Atormentados han sido literalmente diseñados para dicha tarea. Conocidos en algunos círculos como Hemacólitos, su única función es la de servir a su maestro, ya sea en el laboratorio o en el campo de batalla. Con este fin, se modifican físicamente para realizar mejor sus sangrientos deberes. Dotados de una fuerza descomunal e implantados con armas de filo similares a hoces, barras aturdidoras, ganchos plateados y látigos corrosivos.

Debido a la tendencia de los Hemónculos hacia la megalomanía o incluso los delirios de vanidad, suelen rodearse de suplicantes y sirvientes para hacer cumplir sus órdenes. De hecho, la mayoría de los Hemónculos prefieren no mancharse las manos con ninguna labor física de ningún tipo, y se consideran poco menos que contaminados cuando tienen que hacerlo de alguna manera. En vez de eso, el trabajo sucio es realizado por los Atormentados. La mayoría de los Atormentados esperan algún día trascender por completo sus vidas anteriores. Un Atormentado soportará casi cualquier degradación con la esperanza de que algún día puedan ascender a las filas de los señores del Cónclave. Una escena típica en las mazmorras y laboratorios de los Hemónculos es la de una figura solitaria trabajando encorvada sobre el cuerpo diseccionado de una víctima, mientras los Atormentados se mueven a su alrededor para cumplir cada una de sus turbadoras órdenes.

A menudo los Atormentados tienen brazales metálicos en lugar de manos que pueden inyectar o extraer fluidos de las víctimas con facilidad, o estar cubiertos de veneno abrasador cuando acompaña a su maestro en un ataque al espacio real. Los injertos espinales y los hiperdesarrollos óseos son comunes en estas criaturas, a menudo modelados en barrocas formas, con multitud de depósitos y ganchos de los que cuelgan viales de suero listos para cuando su Hemónculo lo necesite. También estarán modificados para asegurarse que puedan defender a su amo en batalla, o saquear una comunidad para recolectar especímenes frescos para el placer de su amo. Los dedos de las manos y los pies se les cortan y son reemplazados por afiladas garras que rasgan y arañan los fríos suelos de piedra de sus guaridas subterráneas, y sus rostros están cubiertos por inescrutables máscaras metálicas, porque la identidad no tiene sentido en la existencia de un Atormentado. Visten solo las ropas más rudimentarias y funcionales, como delantales o batas de operación, y cinturones de los cuales cuelga una variada ristra de espantosas herramientas de tortura, que tintinean y lanzan mortecinos destellos metálicos.

Quizás el aspecto más enfermizo de los Atormentados no sea su horrible apariencia física ni su ardiente ansia de sangre, sino el hecho de que hayan escogido ese destino para sí mismos. Es un rasgo peculiar de la psique Drukhari que tras unos pocos siglos empiezan a sentir la necesidad de verse modificados para adquirir una forma diferente a aquella con la que nacieron, pues dicha cirugía voluntaria mantiene alejado el aburrimiento y les permite acceder a todo un nuevo abanico de experiencias que saborear. Por esa razón, un Drukhari que no tenga nada que perder se entregará al bisturí de los Hemónculos, emergiendo de dicha metamorfosis como una criatura absolutamente espeluznante.





El sujeto a quien había sido asignado Gretius colgaba del patíbulo en una cámara débilmente iluminada. Sus brazos estaban fijados por encima de su cabeza, ensartados en la viga transversal para evitar cualquier contracción innecesaria. La piel de su cara estaba ruborizada y plena, y sus ojos brillaban con anticipación por la transformación que estaba a punto de sufrir. Gretius recordó la misma sensación de éxtasis que precedió a su propia creación.

"Pronto serás mi hermano", dijo Gretius, fijando sus ojos en el sujeto. "Te enseñaré cómo usar nuestras herramientas para que el Maestro no se disguste."

"Sí, hermano", dijo el sujeto, el dolor y la excitación eran palpables en su voz. "Enséñame tu oficio".

Gretius extendió las herramientas de Hemónculo en la mesa entre él y el patíbulo, ordenándolas para que el sujeto pudiera ver cada borde y filo con claridad.

"Esto lo usamos para encurtir", dijo Gretius, sosteniendo una espada brutalmente curva. Volteó la hoja para exponer las púas dentadas en su borde posterior. "Y esto lo usamos para abrir con fuerza las articulaciones".

La boca del sujeto se dividió en una sonrisa demencial. "Más. ¡Muéstrame más herramientas, hermano!"

"Paciencia", dijo Gretius. "Primero debemos terminar nuestros estudios con esta herramienta".

Luego levantó la hoja curva hacia la carne del sujeto y susurró: "Esto dolerá mucho".

GROTESCOS

Enormes y monstruosos, los Grotescos son demenciales creaciones empleadas por sus amos Hemónculos cuando necesitan cometer la más extrema violencia física. Una criatura no se convierte en Grotesco de manera voluntaria. Aunque por lo general empezaron su existencia como Drukhari, estas trágicas y repulsivas creaciones han renacido de la forma más espantosa posible, como castigo por algún daño real o percibido a los Hemónculos.

El proceso por el cual un prisionero se convierte en Grotesco se inicia con una serie de dolorosas y humillantes modificaciones corporales. Los Drukhari son narcisistas de corazón, y los crueles Hemónculos sienten un regocijo siniestro al distorsionar la carne de aquellos que los han enfadado. Aunque es un proceso que a menudo lleva años para poder completarse, la indefensa víctima es constantemente atiborrada de elixires de crecimiento, macro-esteroides y estimulantes musculares, hasta que su forma física se ha hinchado de una forma desproporcionada hasta límites repugnantes. El crecimiento de huesos se hiperactiva mediante inyecciones de compuestos oseovirales, lo cual acaba resultando en extremas protuberancias espinales que atraviesan la carne y se curvan sobre la espalda del torturado receptor. Sus gruesos y musculosos antebrazos también se aumentan mediante el injerto de cuchillas y brazales con jeringas, y sus manos se reemplazan con poderosas garras o tubos que pueden expulsar una gran cantidad de la propia sangre de la víctima. Llegado este punto el Grotesco suele haber sido clínicamente lobotomizado, aunque a algunos especímenes se les puede dejar una sombra de conciencia, a fin de que puedan comprender mejor el estado de horror al que han sido sometidos. De cualquier manera, los Grotescos se vuelven criaturas ciegamente obedientes, capaces de comprender y ejecutar solo las tareas más simples. Su cara flácida y aterrorizada es sellada para siempre detrás de una máscara de hierro negro, se arrastran goteando desde las cápsulas de carne de los Hemónculos como una nueva criatura, cuyo único deseo es servir a su oscuro maestro.

Cuando marchan a la batalla estas moles de carne se tambalean deseperadamente tras sus macabros amos, pero cuando reciben la orden de matar, se transforman en ingenios de destrucción. Diversos dispositivos con jeringuillas saturan su médula espinal de drogas que penetran de inmediato en su riego sanguíneo, mientras los fuelles conectados a sus pulmones se expanden y contraen triplicando su capacidad respiratoria, sus múltiples corazones son estimulados para forzarles a aumentar la marcha, hinchando sus venas y arterias hasta el límite. Con un gran rugido ahogado, los grotescos truenan en la batalla, arrasando a todos a su alcance con ganchos, garras y cuchillas. No se detendrán ante nada hasta que reciban la orden de pararse de sus amos. Y si por algún motivo no la oyen, porque su maestro está demasiado lejos, o porque el estruendo de la batalla es demasiado grande, seguirán matando a todo lo que se les ponga delante, inclyendo a otros Drukhari. Se desconoce si la pequeña chispa de los individuos que quedan dentro de los Grotescos se siente satisfecha en esta carnicería desenfrenada, pero una cosa es cierta: un Grotesco tiene mucha agresión reprimida dentro de su musculoso y magullado cuerpo, y no es una buena idea estar cerca para comprobarlo.



TALOS

Los Artefactos del Dolor, de los cuales el Talos es el más común, son vistos como el pináculo del arte de los Hemónculos. Creaciones de genios locos, parte orgánicas y parte mecánicas, atiborradas de aparatos quirúrgicos y armas de terrible aspecto. Aunque varían mucho en su construcción, cada Talos está perfectamente equipado para castigar terriblemente a cualquiera que se haya ganado la ira de su amo. Desde las tintineantes Necrocadenas utilizadas por los Profetas de la Carne hasta los Confesores de piernas en forma de taladro que vigilan la Espiral Eterna, cada uno es un terror que supera con mucho la altura y la fuerza de su creador. Estos constructos semi-pensantes se desplazan con una amenazadora lentitud hacia sus presas, con sus motores antigravíticos gimiendo como contrapunto al intermitente chasquido de sus armas de filo al entrechocarse.

El Talos puede cumplir varios papeles distintos en las mazmorras de los Hemónculos, pues es tanto un guardia de vigilancia como una cámara de tortura móvil, capaz de infligir todo tipo de agonías a las víctimas que caen en sus metálicas garras. El Talos es muy valioso para los Hemónculos, no solo como escudo, pues su coraza de metal y su mente retorcida lo hacen impasible al daño, sino también como herramienta, ya que le permite a su maestro castigar a los lentos e insolentes sin ellos tener que levantar ni un retorcido dedo. Las extremidades delanteras de un Talos pueden estar montadas con variedad de crueles implementos, como macro-bisturíes que pueden cortar incluso un Ogrete en trozos sangrientos, flagelos que pueden rasgar carne y metal con la misma facilidad, o jeringuillas de icor que extraen fluidos del tórax de Talos para reducir a las víctimas poco blindadas a limo primordial. Además, la criatura posee armamento a distancia en su cola de escorpión. Pero las armas más temidas del Talos son los manipuladores y las garras afiladas como escalpelos, que tiene ubicadas bajo su caparazón segmentado. Cuando el Talos agarra a un guerrero enemigo, lo mantiene fuertemente preso con un par de brazos metálicos, y empieza a diseccionarlo de manera rápida y eficiente usando el resto de sus extremidades. Sus motores ronronean mientras sus taladros chirrían y el resto de sus afilados utensilios quirúrgicos desollan a su víctima capa a capa, consumiendo todos sus nutrientes hasta que lo único que queda son unas gotas de sangre en el suelo.

En la batalla, este espantoso proceso es inmensamente agradable para su dueño Hemónculo, ya que no solo proporciona un espectáculo visual delicioso, sino que también le da al Talos un poder motriz aún mayor a medida que aprovecha y consume la abundante carne. Crujiendo y retorciéndose como si se deleitara con la matanza, el Talos avanza con renovado vigor, con su armamento de alta tecnología escupiendo muerte indiscriminadamente sobre las filas del enemigo. Cuando atrapa su próxima víctima, el proceso comienza de nuevo. No obstante, la muerte no es ni mucho menos el final para los enemigos consumidos por el Talos: tras regresar a las mazmorras de su Cónclave, la bestia expulsará fuera de su carcasa metálica los restos de sus víctimas, que serán destilados para crear nuevas pociones, elixires y fluidos.

RECOLECTORES DE CARNE

Cuando los Hemónculos envían sus artefactos Talos para acompañarles en una incursión en el espacio real, estos ordenan a sus monstruosos sirvientes la tarea de recolectar muestras específicas para sus amos. Normalmente, esto implica devorar ciertos tipos de criaturas de entre la población de un planeta o absorber a un individuo específico, como un gobernador planetario. Sin embargo, a veces las intenciones de los Hemónculos son mucho más específicas. Cuando atacaban en el espacio T'au, el Talos conocido como Dador de Médula fue instruido para consumir solamente a los Guerreros de Fuego que habían sido testigos del sacrificio de su Equipo de Choque delante de ellos. Si no se completa esa tarea, o peor aún, se desvía de las instrucciones, el Talos es inevitablemente desmantelado y descartado. Para los ojos ajenos, tal rigor puede parecer un desperdicio, pero los Hemónculos requieren una precisión absoluta en su oficio. Los diferentes tipos de material cosechado poseen diferentes propiedades, cada una de las cuales tiene un propósito único. La musculatura y el tejido nervioso se combinan de maneras inimaginables por la naturaleza, y las emociones absorbidas por la carne en el momento de la muerte de una criatura, se extraen, mejoran y se convierten en armas. Contaminar ese trabajo con impurezas, carne de las especies equivocadas o sangre impregnada con la emoción equivocada, sería estropear el trabajo del Hemónculo, por el cual pueden haber estado esclavizados durante décadas, y negarían una nueva creación morbosa a toda la galaxia. Además, los Hemónculos a menudo desean reconstituir los restos espesos de las víctimas del Talos e inculcarles vida para que puedan ser interrogados en las mazmorras. Más de un general ha muerto solo para terminar en las cámaras de tortura debajo de la Ciudad Siniestra, desangrando secretos a los Hemónculos en un vano intento por terminar con su tormento.



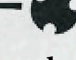
CRONOS

El Cronos, también conocido como Ingenio Parásito, se asemeja a un insecto biomecánico gigante o una abominación del océano profundo con espinas, su caparazón bruñido esta cubierto de antenas erizadas y paletas retorcidas. Aunque es utilizado para los mismos fines que el Talos, torturar y destruir, el Cronos es una máquina todavía más extraordinaria. A través de la mezcla de alquimia y ciencia practicada por los Cónclaves Hemónculos, el Cronos puede drenar la mismísima esencia de sus víctimas usando una variedad de aparatos esotéricos. Lo que queda de su presa cuando la vil criatura ha bebido hasta saciarse es un testimonio de la habilidad diabólica de sus creadores, ya que a su paso un Cronos deja poco más que cáscaras grises y arrugadas.

El Cronos se ha ganado una macabra reputación entre los miembros de las razas inferiores que lucharon contra él y sobrevivieron, ya que este horrible producto del arte de los Hemónculos puede generar un circuito de retroalimentación de energía negativa que succiona la fuerza vital de aquellos atrapados en su campo. Para el espectador, una víctima de la acción invisible del Cronos parece envejecer a un ritmo increíblemente rápido, su cuerpo se arruga y se pudre hasta que no queda nada más que un cadáver de aspecto antiguo. Además, cada Cronos tiene múltiples tentáculos moldeados a partir de metal, carne y tejido nervioso colgando de sus extremidades delanteras y su parte inferior, los cuales son igualmente capaces de drenar la esencia animada de aquellos a los que golpean.



Algunos Cronos son modificados por sus creadores Hemónculos para llevar otras armas que drenan el alma, como un vórtice espiritual o sonda espiritual. El vórtice espiritual es un dispositivo en forma de espiral que arroja cantidades masivas de fuerza negativa a través de grandes distancias, asegurando que aquellos que tratan de mantenerse a distancia del Cronos no eviten su triste destino, mientras que la sonda espiritual toma la forma de un dispositivo estriado y cristalino que cuelga de la cabeza del Cronos como la probóscide de un insecto alienígena. El Cronos conduce directamente a este tubo hueco a los que ha agarrado con sus tentáculos, ingiriendo su fuerza vital a través de medios más directos. La vitalidad robada de la víctima por la máquina se magnifica dentro de su caparazón brillante, digerida a través de sus válvulas de condensador estriadas y proyectada desde sus paletas de resonancia una vez más. Oleadas pulsantes de esencia espiritual fluyen hacia los Drukhari que están cerca del Cronos, generalmente su Hemónculo y su horrendo carnaval de monstruosidades. De esta manera, la monstruosidad metálica nutre y rejuvenece a los que están cerca, conduciéndolos a hazañas de destrucción cada vez mayores. Es esta habilidad la que ha llevado a los supersticiosos habitantes del Imperio a referirse a los Cronos como "ladrones de tiempo", ya que roban la juventud y el vigor de sus presas y se lo obsequian a sus sádicos cuidadores.



"Descendió de los cielos silbando y rugiendo, con su profusa mata de ondeantes antenas y su destelleante caparazón de color sangre seca. Pensamos que teníamos preocupaciones más apremiantes, ya que repeler una invasión Commorrita es como luchar contra un huracán de espadas. Los Bólters arrojaron su furia. De pronto mis hermanos comenzaron a caer silenciosamente al suelo. El Hermano Capitán Alkon no respondía. Le quité el casco para encontrar un cráneo marchito que me devolvía la mirada. Fue entonces cuando el ataque xenos se duplicó en fuerza ..."

— Epistolario Thule de los Cráneos Plateados, Masacre de Yria

Estos efectos beneficiosos no se ven limitados a los Cónclaves, todos los Drukhari pueden absorber la energía vital liberada por el Cronos, haciéndose más fuertes y más vitales cada vez que la bestia se alimenta con éxito. Los Arcontes que crean que una de sus incursiones puede prolongarse demasiado pagarán generosamente por contar con tales Artefactos de Dolor para acompañar su misión. De este modo, si sus guerreros llegan a verse empantanados en una batalla de desgaste, un Cronos cercano no solo les puede ayudar a soportar heridas graves sino que también les impulsará a tales cotas de furia asesina que la balanza se inclinará rápidamente en su favor. Incluso dentro de la Ciudad Siniestra, no es raro que un rico Señor Supremo de una Kábala mantenga permanentemente a un Cronos cerca para que pueda ser colocado sobre sirvientes desleales y posibles usurpadores.

Cuando un Hemónculo entra en el espacio real para recolectar especímenes vivos para sus mazmorras, estos llevarán normalmente un Cronos con ellos, no solo para reforzar su propio empuje en batalla, sino también para observar los efectos que diferentes almas cosechadas tienen en sus otras creaciones. De hecho, innumerables especies sensibles han sido erradicadas a lo largo de milenios por la sencilla razón de que su esencia espiritual resultó especialmente vigorizante para un Hemónculo particularmente genocida.



POMPA DE COMMORRAGH

Un ejército Drukhari es un emocionante desafío para pintores y escultores por igual. La amplia gama de miniaturas disponibles la convierte en una colección variada, con filas de Guerreros de la Kábala alzándose junto a guerreros de la arena y monstruosidades retorcidas, cada uno con sus propios vehículos rápidos y letales.



Arconte con pistola cristalina y marchitador

Ssliz

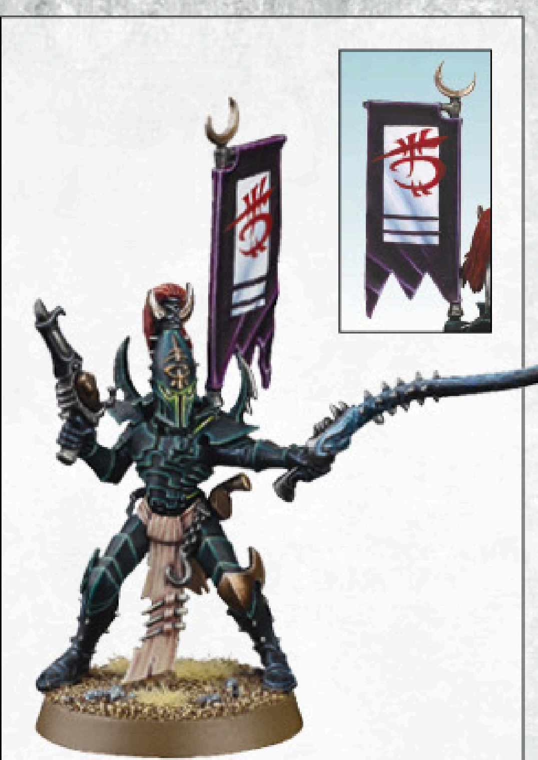
Medusa

Ur-crófago

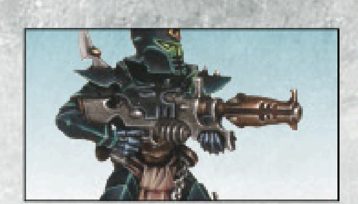
Lhamaeana



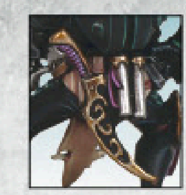
Una masiva incursión Drukhari desciende sobre el Culto Genestealer que se ha apoderado de este mundo imperial. Explosiones de luz llenan los cielos mientras sombras de las criaturas de pesadilla de Commorragh se dedican a su carnicería.



Alástor de la Kábala del Corazón Negro con agonizador y pistola cristalina



Bláster



Lanza oscura



Guerrero de la Kábala con cañón cristalino



Guerrero de la Kábala con rifle cristalino



Guerrero de la Kábala con desgarrador



El Arconte de la Kábala del Corazón Negro se baña en los gritos atormentados del ejército enemigo mientras sus fuerzas disparan andanadas de fuego de rifle cristalino.



Kábala de la Lengua Envenenada



Kábala de la Mirada Funesta



Kábala de la Rosa Obsidiana



Kábala del Sello Roto

Señores de la
Espina de Hierro

Kábala del
Cráneo Desollado

Kábala del
Odio Final

Drazhar,
Maestro Destripador

Mercenarios disciplinados, los Íncubos portan armas enormes llamadas espadones.

Los Mandrágoras del reino sombrío de Aelindrach portan una amplia variedad de filos de acero letales.

Cañón desintegrador

Trofeos atroces

Cuchillas veleta y ganchos colgantes

Aspilleras cristalinas

Proa de choque

Incursor con lanza oscura


Lelith Hesperax, Reina de los Filos


Hekatriz con pistola bláster y agonizador


Bruja con red y empalador


Bruja con brazales hidra


Súcubo del Culto del Conflicto con agonizador y pica arquite

"La presencia de Drukhari en Odecima Tertius sigue sin estar corroborada, aunque los pelotones 4º, 5º y 7º no han informado todavía. Se están retrasando. Recomiendo una censura para sus Comandantes. He revisado el diario de Boyen Mossiel, que pretende haberse enfrentado a esos xenos con antelación. Si tiene razón debemos ser muy cuidadosos y no podemos permitir que ellos..."

- Oficial de Artillería Boyen Sazzaar, transmisión final



Una banda del Culto del Conflicto recorre las almenas de la fortificación Imperial, segando las cabezas de los defensores mientras pasa y deshabilitando los relés de comunicaciones antes de que llegue el grueso de su partida de asalto.


Algunos Guadañas se dirigen al combate sobre motos a reacción equipadas con una lanza incandescente

Azote con bláster de disrupción





Tras cortar las rutas de escape de la artillería del Astra Miltarum con bombardeos aéreos y disparos de lanzas oscuras, el Culto del Conflicto envía una fuerza de flanqueo para sobrevolar los escombros y aniquilar a los vehículos pesados atrapados.

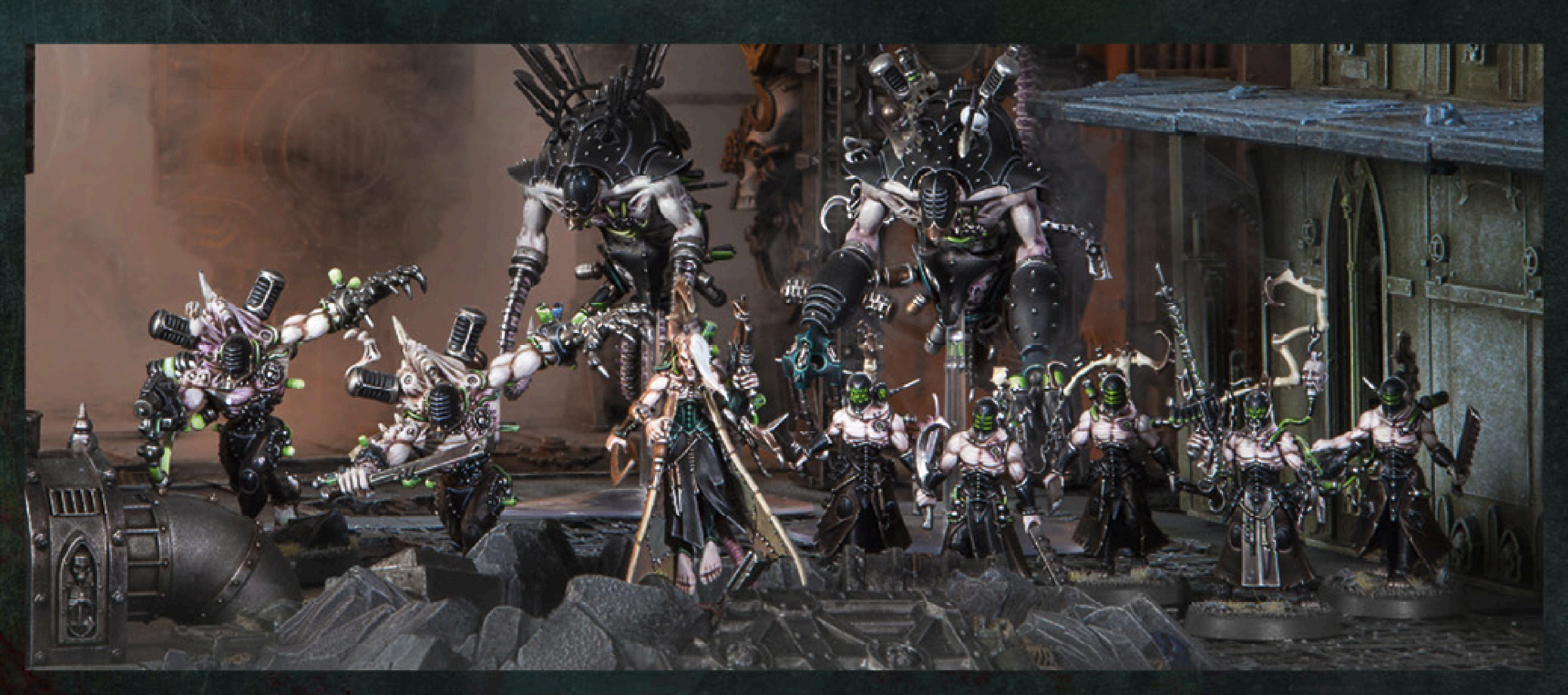


Tras aislar a los Cultistas Genestealers, deshabilitar sus comunicaciones y erradicar su potencia de fuego de largo alcance en poco tiempo, las Brujas del Culto del Conflicto cargan contra su enemigo, aumentando su asalto en un crescendo de brutalidad perfectamente ejecutado.



Los Atormentados del Cónclave de los Doce desembarcan de su Ponzoña en medio del mundo industrial en crecimiento de Macia III. Saben que puede cosecharse mucho dolor en este planeta, lleno de sujetos que llevar de vuelta a Commorragh.





Tras largas décadas trabajando duro con sus Atormentados, el Hemónculo Estrak Krael presenta sus últimas creaciones de carne, liberando sus Talos, Cronos y Grotescos sobre el campo de batalla de forma que puedan cubrirse de sangre de los guerreros del espacio real.



Grotesco con rifle licuador y brazal quirúrgico



Atormentado del Descenso Negro



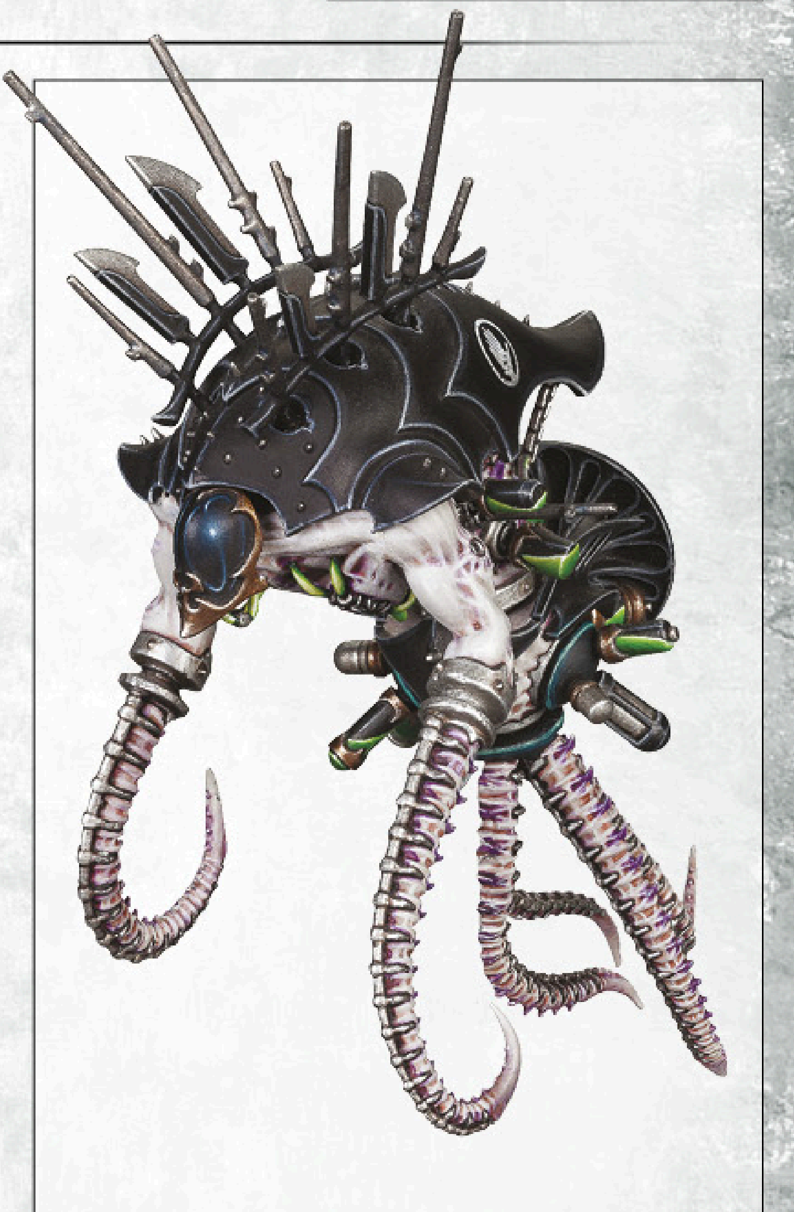
Atormentado del Cónclave de los Doce



Urien Rakarth, Escultor de Tormentos



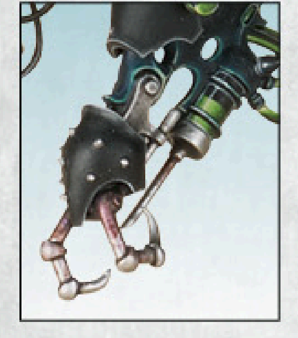
Talos con macroescalpelo, flagelo de ganchos y dos cañones cristalinos



Cronos



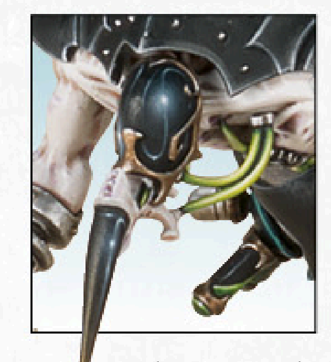
Rifle licuador doble



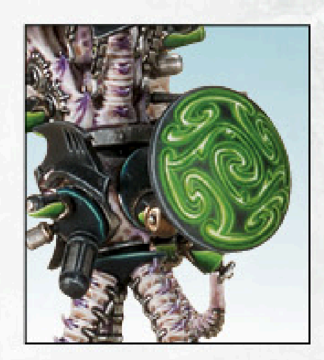
Inyector de icor



Aguijón camuflado



Sonda espiritual



Vórtice espiritual

EMPEZANDO EL ASALTO

Una partida de asalto Drukhari es una presencia aterradora sobre la mesa y hay muchas formas de empezar a coleccionar este ejército. Aquí os presentamos tres posibles fuerzas iniciales muy diferentes entre sí en cuanto a composición, aspecto y estilo de juego.

La primera fuerza contiene un Arconte armado con una pistola cristalina y marchitador. Tras él hay una unidad de Guerreros de la Kábala que, con sus cañones cristalinos y desgarradores, ofrecen una gran flexibilidad en el campo de batalla. Redondeando esta fuerza se encuentra una unidad de Azotes mercenarios con gran variedad de equipo. Con una única elección de C.G., Tropas y Ataque rápido, esta fuerza puede ser un Destacamento de Patrulla.

La segunda fuerza está liderada por una Súcubo con una pica arquite y agonizador. A su lado hay una unidad de Brujas con armamento gladiador así como un Ponzoña que transportará a la Súcubo rápidamente a donde necesite. Por último, un escuadrón de Guadañas presta su velocidad y maniobrabilidad al grupo. Esta colección también se califica como Destacamento de Patrulla con una sola elección de C.G., Tropas, Ataque rápido y Transporte dedicado.

La última fuerza contiene un Hemónculo acompañado por un Talos. Frente a su maestro marcha una unidad de Atormentados. Su Mártir porta un rifle maléfico y manotijera, y un Ponzoña espera listo para transportarlos hasta sus siguientes víctimas. Con una elección de C.G., Tropas, Apoyo pesado y Transporte dedicado, esta colección también es un Destacamento de Patrulla.



Cañón cristalino

Rifle cristalino doble

Ponzoña

Mordakon Bestruvia, Arconte de la Kábala del Corazón Negro, lidera esta patrulla de asalto. Sus Guerreros de la Kábala provienen de la Esquirla del Sueño Moribundo y están ansiosos por saciar su sed de dolor en el espacio real. Los Azotes que los acompañan en su incursión son un rebaño de la Bandada de Filos y han sido engañados con promesas de riqueza desde las espiras de Alta Commorragh.

Estas Brujas pertenecen al Círculo de Desesperación en desarrollo dentro del Culto del Conflicto, y han demostrado sus habilidades dentro y fuera de la arena contra todo tipo de guerreros alienígenas. Su Súcubo, Reethia Bleek, tiene buen ojo para encontrar a los combatientes enemigos que pueden suponer un desafío digno y tiene pocos problemas en atraparlos con su Ponzoña y Guadañas.

Graegon Pupaque, un Profeta de la Carne especialmente antiguo, lidera un asalto personalmente para elegir sujetos para sus torturas. Su última creación, el Talos conocido como Nervemonger, está a su lado, listo para diseccionar los bocados más selectos del enemigo, mientras que los Atormentados de la Célula del Dolor Sin Fin esperan las instrucciones de Pupaque.









REUNIDOS POR LA AGONÍA

Hay incontables formas de añadir miniaturas a tu grupo de ataque. El ejército que te mostramos aquí combina las tres fuerzas iniciales de la página anterior y añade un par de nuevas unidades para potenciar sus fortalezas. La alianza de agonía resultante es imponente en la mesa de juego y usa guerreros de todos los estratos de la Ciudad Sinestra.

Esta enorme partida de incursión conocida como el Coro de Pesadilla cuenta con el Arconte Bestruvia de la Kábala del Corazón Negro a la cabeza. Sus Guerreros de la Kábala luchan a su lado junto con sus mercenarios Azotes. Estos Drukhari van armados con armamento de largo alcance muy diverso que incluye armas cristalinas para destrozar las filas de infantería, y bláster de disrupción para aniquilar a los vehículos blindados y pueden ofrecer apoyo de fuego al resto del ejército.

Reethia Bleek y sus Brujas se han unido a las fuerzas de Bestruvia. Para trabajar junto a la escuadra de Guadañas, Bleek ha incluido a unos Infernales con espadones infernales en su grupo. Mientras las Brujas se dirigen corriendo hacia las filas enemigas, los motoristas y patinadores, junto con la propia Reetha en su Ponzoña, realizan veloces ofensivas o flanquean a sus enemigos.

Por último, Graegon Pupaque y sus horribles creaciones potencian el Coro de Pesadilla con sus herramientas de tortura y su resistencia. Sus Atormentados tienen un Ponzoña listo para transportarlos allí donde pueda usarse su crueldad inherente, mientras que el Talos Nervemonger está listo para usar sus cuchillas afiladas. Pupaque también ha llevado al combate el Cronos Robaesperanza que ofrecerá



energía del alma a sus siervos así como para otros Drukhari que conforman el grupo.

Cada una de las tres fuerzas que forman el Coro de Pesadilla puede elegirse como Destacamento de Patrulla por separado. Por tanto, cada Destacamento recibe los beneficios de su propia Obsesión Drukhari así como Estratagemas, Reliquias y Rasgos de Señor de la Guerra específicos de la Kábala del Corazón Negro, el Culto del Conflicto y los Profetas de la Carne respectivamente. Esto ofrece a cada Destacamento una serie de fortalezas únicas y les permite cumplir con roles diversos en el campo de batalla. Habitualmente no recibirás ningún Punto de Mando por elegir Destacamentos de Patrulla, pero la regla Fuerza Incursora (pág.74 implica que generas 3 Puntos de Mando por tener, al menos, tres Destacamentos de Patrulla en el mismo ejército. Al ser Veterano, el Coro de Pesadilla genera otros 3 Puntos de Mando para un total de 6, suficiente para usar diversas Estratagemas durante la batalla.

1. **Arconte Mordakon Bestruvia**
2. **Guerreros de la Kábala del Corazón Negro**
3. **Azotes de la Bandada de Filos**
4. **Súcubo Reethia Bleek**
5. **Ponzoña del Culto del Conflicto**
6. **Brujas del Culto del Conflicto**
7. **Guadañas del Culto del Conflicto**
8. **Infernales del Culto del Conflicto**
9. **Hemónculo Graegon Pupaque**
10. **Atormentados de los Profetas de la Carne**
11. **Ponzoña de los Profetas de la Carne**
12. **Talos Nervemonger**
13. **Cronos Robaesperanza**